02.2011 | 87

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỚ TÁO GAME Chúc mừng năm mới

KHÚC HOAN CA SAU 10 NĂM CHỜ ĐỢI

SUPER MEAT BOY: CHUYẾN PHIÊU LƯU KỲ THÚ

MÈO GAME nức tiếng

TẶNG BAO LÌ XÌ

9 771859 1830391 02

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

www.haloshop.vn

MUA SẮM LIỀN TAY TRÚNG NGAY IPAD

Khuyến Mãi Đầu Năm:

Mua Nhiều Trúng Lớn

(Áp dụng từ 1/1/2011 đến 14/2/2011 Cho hóa đơn từ 200.000 VND trở lên, Xem chi tiết tại website : www.haloshop.vn hoặc liên hệ trực tiếp tại cửa hàng)

Chúc Mừng Năm Mới

An Khang - Thịnh Vượng

Cuối Năm Xả Hàng - Giá Cực Rẻ (Từ 1/1/2011 đến 14/2/2011)

HALO - Đại Lý Chính Thức Apple Việt Nam

8GB : 4.935.000 đ
32GB : 6.279.000 đ

iPod Touch

8GB : 3.591.000 đ
16GB : 4.011.000 đ

iPod Nano

2GB : 1.197.000 đ

iPod Shuffle

- Hàng Chính Hãng
- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí
- 1000 Phim HD Cho iPhone, iPad Với Phụ Đề Đầy Đủ

MC 503 : 28.560.000 đ
MC 504 : 34.860.000 đ
MC 505 : 22.260.000 đ
MC 506 : 26.460.000 đ
MC 374 : 24.990.000 đ

MacBook Pro / MacBook Air

iPad 16GB Wifi : 11.299.000 đ
iPad 32GB Wifi : 13.599.000 đ
iPad 64GB Wifi : 15.899.000 đ
iPad 16GB 3G + Wifi : 14.299.000 đ
iPad 32GB 3G + Wifi : 16.599.000 đ
iPad 64GB 3G + Wifi : 18.899.000 đ

iPad

Giá Luôn Tốt Nhất

iPhone 4

COMING SOON

PlayStation Phone
"Chơi Game Đỉnh Nhất 2011"

COMING SOON

Nintendo 3DS *"Dẫn Đầu Game 3D"*

"CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA BẠN"

KINECT
(Tặng 2 games)

(Tặng 5 Games)

+

HDD 120GB

Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

(Tặng 40 games)

(Tặng Dán Màn Hình)

(Tặng 5 Games)

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)
(Tặng 2 games)

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi
5.800.000 đ

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

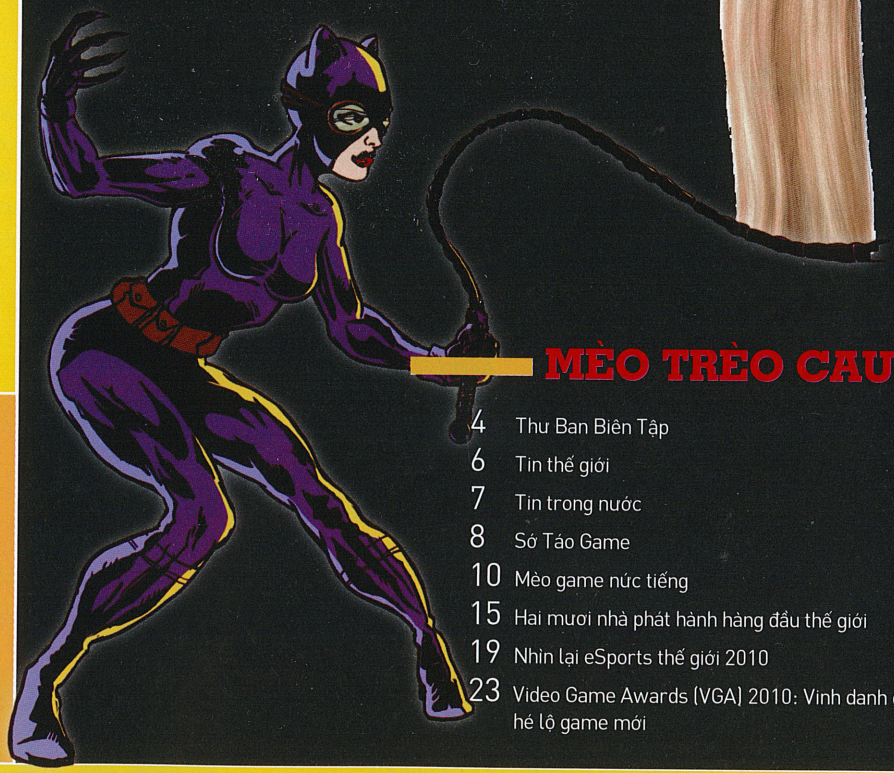
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 2.2011 - SỐ 87

MÈO THẤY MỠ

37 Những trò chơi được yêu thích năm 2010
39 Back to the Future: The Game - Episode 1: It's About Time - Trở lại tương lai – Chương 1: Kẹt trong thời gian
42 Create - Thỏa sức sáng tạo
44 Đồ "chơi mà học" cho em và bé
46 Patrician 4 - Khát vọng thương gia
48 Super Meat Boy - Chuyến phiêu lưu kì thú
51 Disney Tangled: The Video Game - Công chúa tóc dài
54 Kung Fu Rider - Công phu chạy... loạn
56 Lost in Shadow - Hành trình của chiếc bóng
58 Just Dance 2 – Lắc lư theo điệu nhạc
60 Need For Speed: Hot Pursuit - Truy bắt quái xế
62 Sentinel 3: Homeworld – Cuộc giao tranh cuối cùng



MÈO TRÈO CAU

4 Thư Ban Biên Tập
6 Tin thế giới
7 Tin trong nước
8 Sở Tảo Game
10 Mèo game nức tiếng
15 Hai mươi nhà phát hành hàng đầu thế giới
19 Nhìn lại eSports thế giới 2010
23 Video Game Awards (VGA) 2010: Vinh danh game cũ, hé lộ game mới

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

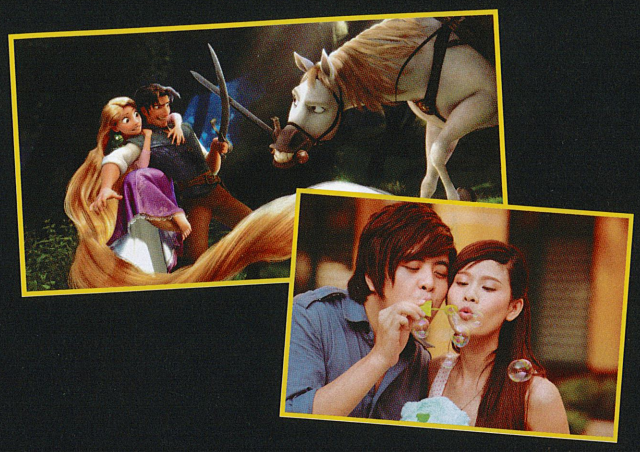
NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM 910 100
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

MÈO MÀN BẠC

25 Điện ảnh loài mèo

26 Phim Tết 2011



MÈO BẮT CHUỘT

35 Liar's Dice – Xúc xắc "lừa tình"

MÈO... MÁY

69 Kiểu dáng đẹp, hiệu năng cao

70 Những "full tower" đáng chú ý

72 Từ phổ thông đến cao cấp

TÁO MÈO TRỊ BỆNH

74 Học từ gia đình

MEO MEO MEO

28 Khúc hoan ca sau 10 năm chờ đợi

30 Nâng cấp đón xuân với Analysis, Furutech và Vibrapod

32 Integrated Amplifier Cronus của Rogue Audio: Trái tim thiên thần

MÈO RÌNH CHUỘT

64 Những game hot 2011

66 Darkspore - Nguồn gốc di truyền

67 Hacker Evolution Collection - Bộ sưu tập của Hacker mũ trắng

68 Stacking - Búp bê tí hon

MÈO NẰM GIÀN MƯỚP

76 Quẻ game cho năm mới

78 Điều gì khiến "indie game" thực sự độc lập?

80 eSports: Những "gosu" tuổi mèo

84 Razer Cyzone DotA Tournament: "Bữa tiệc" DotA cuối năm

86 Đua xe go-kart: "Cái nôi" của những tài năng F1

HAPPY NEW YEAR
acer
Xuân
Tân Mão
www.acervietnam.com.vn
www.pcworld.com.vn
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THƯ BAN BIÊN TẬP

2011

Bạn đọc Thế Giới Game thân mến,

Garfield làm "siêu mẫu" bìa kỳ tạp chí Tết Tân Mão này!

Ban Biên tập đã rất đắn đo giữa nhiều ứng viên như Tom, Hello Kitty, Cat Woman... nhưng cuối cùng Garfield mập mạp, lém lỉnh tỏ ra phù hợp hơn cả để kết thúc mùa đông lạnh lẽo và sẵn sàng đón chào mùa xuân ấm áp. Như truyền thống hàng năm, kỳ tạp chí Tết này là dịp chúng ta nhìn lại các đánh giá của ngành game thế giới, Sớ Táo Game và các bài viết về nhân vật mèo trong các trò chơi điện tử và lĩnh vực giải trí nói chung.

Trong năm của ông Cọp, thị trường trò chơi trực tuyến (game online) đã được "cấp cứu" trước bức xúc của xã hội. Ai cũng biết về mặt tích cực của game. Nhưng ngay cả một "siêu mẫu" vẫn có thể cảm cúm hay nhiễm những căn bệnh lạ. Những gì mà các cơ quan quản lý nhà nước đã làm - các giải pháp tình thế - giúp chẩn đoán và điều trị kịp thời, nhằm làm cho cơ thể ấy khoẻ hơn, đẹp hơn.

Sang năm Tân Mão, Thế Giới Game tiếp tục đẩy mạnh giới thiệu những tựa game sáng tạo, giáo dục lành mạnh. Trên thực tế, có không ít các tựa game đã thành công nhờ các đề tài mới, có sáng tạo đột phá.

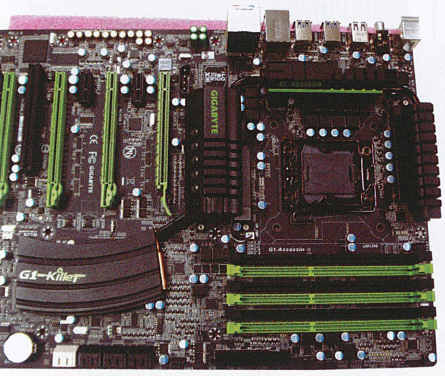
Thế Giới Game chúc ngành phát hành trò chơi trực tuyến năm nay sớm "bình phục" và mau chóng có được chính sách quản lý mới. Chúc cho ngành phát triển game, tuy còn non trẻ, nhưng sẽ tạo ra nhiều tuyệt phẩm game mang thương hiệu Việt trên đa hệ máy. Cuối cùng, chúc các game thủ, bạn đọc Thế Giới Game sức khoẻ, hạnh phúc và đặc biệt là "biết chơi" vừa cá tính vừa trí tuệ, "ích nước, lợi nhà".

Ban Biên tập TGVT- Thế Giới Game

GIGABYTE TUNG BO MẠCH CHỦ HẠNG NẶNG

Nhằm đáp ứng nhu cầu chơi game hạng nặng cho "hard-core gamer", hãng Gigabyte vừa giới thiệu đến cộng đồng game thủ dòng bo mạch chủ được trang bị những công nghệ tối tân nhất.

Với dòng BMC G1-Killer, Gigabyte cho người dùng 3 lựa chọn tùy thuộc vào nhu cầu, bao gồm: G1.Assassin, G1.Sniper và G1.Guerrilla. Ngoài việc xây dựng từ nền tảng chipset X58 của Intel, dòng G1-Killer còn trang bị những công nghệ của Creative và Bigfoot Networks.



F.E.A.R. 3 DỜI NGÀY PHÁT HÀNH

Theo thông tin từ hãng phát hành game Warner Bros., trò chơi hành động F.E.A.R. 3 do Studios 1 đảm nhiệm sẽ ra mắt trễ so với dự kiến hơn 2 tháng. Lý do về việc trì hoãn lần này là Studios 1 cần thêm thời gian để hoàn thiện cho cả 3 hệ mát Xbox 360, PS3 và PC.

F.E.A.R. 3 là phiên bản game mới nhất kể từ khi bản đầu tiên ra đời vào năm 2005. Mặc dù vẫn dựa trên cốt truyện từ các phiên bản trước, nhưng F.E.A.R. 3 sẽ có thêm nhiều tính năng mới lạ cộng thêm phong cách chơi cuốn hút. Đặc biệt, F.E.A.R. 3 sẽ tích hợp cả nhưng năng chơi phối hợp cùng đồng đội.

Nhằm tăng thêm tính ly kỳ cho câu chuyện trong F.E.A.R. 3, hãng Warner Bros còn mời cả đạo diễn điện ảnh John Carpenter tham gia với vai trò cố cho game.

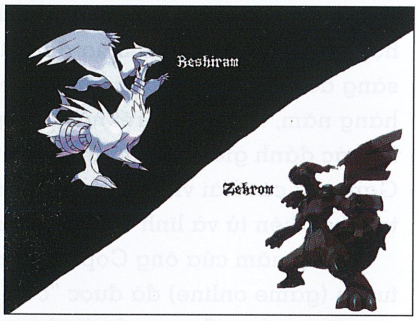
POKEMON BLACK AND WHITE GÂY SỐT

Với doanh kỷ lục hơn 5 triệu bản game bán cho hệ Nintendo DS tại Nhật Bản, Pokemon Black and White nhanh chóng thiết lập kỷ lục kể từ khi phát hành vào tháng 09/2010.

Theo hãng tạp chí game hàng đầu tại Nhật - Enterbrain, Pokemon Black and White hiện đang nắm kỷ lục về game bán chạy nhất cho hệ Nintendo DS tại thời điểm hiện tại.

Với nhiều thay đổi đáng kể so với cái bản Pokemon trước, Pokemon Black and White mang đến cho game thủ nhiều tính năng hấp dẫn, như khả năng chơi qua hệ thống Internet với tên gọi Global Link. Tại đây, game thủ có thể tham gia nhiều tính năng đặc biệt và lưu trữ file lên web. Ngoài ra, hơn 150 loài Pokemon mới được tung ra cho game thủ "sưu tập".

Pokemon Black and White dự kiến sẽ tiếp tục "tấn công" thị trường Mỹ vào ngày 06/03/2011.



REMEDY HỒI SINH DEATH RALLY

Với những game thủ kỳ cựu chắc hẳn sẽ nhớ tới game đua xe Death Rally được phát hành lần đầu trên hệ PC vào năm 1996. Thì này, những game thủ sở hữu iPhone hay iPad sẽ có cơ hội chơi lại bản game đầy thử thách này một lần nữa.

Hãng phát triển game Remedy cho biết, Death Rally lần này sẽ trở lại đầy ấn tượng hơn với âm thanh cũng như hình ảnh được cải thiện đáng kể, phù hợp với khả năng trình diễn của iPhone cũng như iPad. Trong Death Rally, người chơi sẽ quan sát các vòng đua từ trên xuống, dùng nhiều tính năng có trong đường đua để vượt qua đối thủ và đoạt vị trí cao nhất.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO, PSP 3000 (Chơi game từ thẻ nhớ): 5 triệu
Play Station 2 (Tặng 5 game): 2,6 triệu
XB360 Elite (Jasper): 7 triệu
PS3 Slim 160GB (Chơi game từ ổ cứng): 7,6 triệu
Wii chơi game từ ổ cứng, có sẵn 130 games: 5,9 triệu
NDS: 2,8 triệu (Tặng kèm 1000 Game)

PS Move
2,2 triệu

Kinect
4,6 triệu

QUẢN LÝ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN TẠI TP.HCM

Ngày 5/1/2011, Sở TT-TT TP.CM đã tổng kết kết quả sau 5 tháng thực hiện các biện pháp mạnh để quản lý trò chơi trực tuyến (game online) trên địa bàn thành phố. Đến nay đã có 20 game ngừng hoạt động, trong đó có 18 game có nội dung bạo lực. Hiện nay cả 3 game bắn súng đã ngưng cung cấp. Gần 30 trò chơi khác sẽ phải loại bỏ các yếu tố bạo lực trước ngày 1/4/2011. Các doanh nghiệp phát hành game đã ngừng cung cấp trò chơi trực tuyến cho các đại lý Internet từ 10g đêm hôm trước đến 8g sáng hôm sau. Sở TT-TT đã yêu cầu 9 doanh nghiệp loại bỏ tính năng đối kháng trong 29 trò chơi kiếm hiệp. Ngoài ra, cùng với các ban ngành khác, Sở TT-TT cũng đã xử lý 8 trò chơi có nội dung cờ bạc. Sở TT-TT cho biết sẽ cùng với các nhà cung cấp dịch vụ Internet (ISP) ngăn chặn các trò chơi trực tuyến do nước ngoài cung cấp, chưa được phép lưu hành tại Việt Nam. Tuy nhiên, Sở cho biết còn gặp phải nhiều khó khăn.

Ông Lê Mạnh Hà, Giám đốc Sở Thông tin - Truyền thông TP.HCM

VTC MUA GAME MẠNG XÃ HỘI CỦA NGA

Hai game mạng xã hội Let's Go Farm và GoTrain đi vào hoạt động trên mạng xã hội Goonline của VTC vào 15/1. Let's Go Farm sẽ được vận hành trước, sau đó sẽ đến lượt GoTrain. Đồng thời, VTC cũng đang xây dựng hệ thống quy đổi Vcoin với tiền vàng trong game để phục vụ game thủ. Let's Go Farm là game lấy đề tài nông trại tương tự các game như Barn Buddy trên Facebook, hay Nông Trại Vui Vẻ trên Zingme. Trong khi đó, GoTrain là một game dạng "Tycoon" (xây nhà và điều hành công việc) về ga tàu hỏa. Cả hai đều do nhà sản xuất game của Nga I-jet thực hiện. I-jet được thành lập năm 2005 với hơn 70 game và 60 triệu lượt đăng kí. Công ty này là đối tác của hàng loạt các mạng xã

hội lớn như Facebook, Bkohbtae, Myspace, Okurt, Kongregate..

SAIGONTEL HỢP TÁC VỚI FPT CUNG CẤP THÊM DỊCH VỤ MỚI

Từ ngày 11/01/2011 SaigonTel sẽ hợp tác với FPT cung cấp thêm dịch vụ mới, nạp S-Cash bằng thẻ Gate ngay trên hệ thống nạp tiền Eplay. Hợp tác lần này giữa SaigonTel và FPT nhằm đa dạng về dịch vụ cung cấp S-Cash đến các game thủ của SaigonTel. Game thủ chỉ cần có trong tay thẻ Gate do FPT phát hành là có thể nạp vào hệ thống Eplay của SaigonTel và sử dụng các dịch vụ nhanh chóng.

VITALK TRAO GIẢI CUỘC THI "VIẾT HAY TRÚNG NGAY MOBILE"

Ngày 10/1/2011, Dự án ViTalk – FO đã tiến hành trao giải cuộc thi "Viết hay trúng ngay mobile" chủ đề Giáng sinh cho 111 người chơi đoạt giải. Sau 3 tuần triển khai từ 9-30/12/2010, cuộc thi đã thu hút hơn 7000 người tham gia từ khắp các tỉnh thành trong cả nước. Đặc biệt trong số đó có cả người Việt đang sinh sống ở nước ngoài như Ukraina, Nga,... Giải nhất gồm 1 điện thoại Samsung Star 5233S, 1 áo thun cao cấp và 1 móc khóa Vitalk đã được trao cho Nguyễn Thị Thu Thảo - Đồng Nai (nick ViTalk: kute_girl_tmd) với 1716 bình chọn. Ban tổ chức cũng đã trao 10 giải nhì và 100 giải khuyến khích cho các thí sinh đạt giải.

FIFA ONLINE 2 LÊN TRUYỀN HÌNH

FIFA Online 2 cùng kênh truyền hình GoTV đã đem tới cho các game thủ một Gameshow truyền hình mang tên Thách Đấu. Đây là một Gameshow mà khán giả sẽ thi đấu FIFA Online 2 với các vị khách mời của chương trình. Để được vào các vị trí khách mời, bạn phải thi đấu nằm trong Top đầu của World Tour Season 3 hàng tháng. Sau mỗi một tháng, dựa vào kết quả của Bảng xếp hạng cũng như Điều tra vi phạm Lợi dụng lỗi game của nhóm Game Master, các ứng cử viên đáp ứng đủ điều kiện của chương trình cũng như có đầy đủ khả năng tham gia Thách đấu sẽ được BTC liên lạc để mời tham gia Gameshow này. Mỗi tháng sẽ có 4 ứng viên trên cả hai Zone1 và Zone 2 sẽ được mời vào 2 vị trí Boss (hai Nhà quản lý đứng đầu tại mỗi Zone) và 2 vị trí VIP (hai Nhà quản lý đứng thứ 2 tại mỗi Zone) của chương trình. Chương trình sẽ được tổ chức hàng tháng, mỗi tháng một lần trên phạm vi cả nước. Chương trình đầu tiên đã được tổ chức tại Hà Nội vào ngày 19/12/2010 vừa qua.

Game Táo Sớ

Hai mươi ba tháng Chạp
Lại đến lịch kiến triều,
Táo game tôi liêu xiêu
Bái Thiên Hoàng Ngọc Đế.

Cúi đầu xin kể lể
Cơ sự một năm đầy,
Game thủ chứng ngay đây
Nhà phát hành ở đó

Chung quy ai cũng tỏ
Trò game để giải khuây,
Có nối mạng đông tây
Cũng chỉ cầu hứng khởi.

Nhận thức tùy lứa tuổi,
Sai đúng bởi gia đình.
Con trẻ những đinh ninh
Quá mê thành nhầm lẫn.

Trước nguồn con luẩn quẩn,
Bộ quyết vạch thẳng ngay.
Quy chế mới chờ tay,
Mong xếp về một mối.

Cầu toàn không cầu vội,
Giải pháp mạng trước tiên
Ngắt tín hiệu đầu đêm,
Ấn định giờ ngơi nghỉ.

WWW.SOTAO

Xuân Tân Mão 2011

Sở đặt thêm tiêu chí,
Bạo lực chẳng khoan dung.
Những hình ảnh cuồng hung
Không thể nào tồn tại.

Nhà phát hành chững lại,
Xem xét những đúng sai,
Liệu giải pháp tỏ bày
Duy trì dịch vụ sạch.

Một năm đầy thử thách
Quá bước để đi lên,
Mười chín game xóa tên
Cộng đồng thay đổi dạng.

Game thủ mong tìm bạn
Chưa thỏa mãn online,
Mạng xã hội liền tay
Mở rộng nhiều cung bậc.

Nào twitter, facebook
Nở rộ những webgame.
Người chơi mạnh đua chen,
Thay góc nhìn cày luyện.

Không gian nhiều lựa chọn
Thêm chuẩn HD game,
Công nghệ mạnh mẽ thêm
Thỏa sức tìm sáng tạo.

Những dòng game điện thoại
Cũng hối hả trình làng,
Cổng thế giới mở toang
Tuổi trẻ nhiều cơ hội.

Người chơi không còn gói
Trong trẻ nhỏ, tiệm game
Mà đã lớn dần lên
Khắp cộng đồng xã hội.

Game thủ chung tay nối
Nhiều sự kiện giữa đời,
Sáng tạo những sân chơi
Sẻ chia và gặp gỡ.

Muôn tâm tình rộng mở,
Chia sẻ mọi yêu thương,
Bão lũ đổ triền miên
Ấm nồng lòng cứu trợ.

Bước ra ngoài thi thố
Càng khẳng định thành công.
Bao game thủ nặng lòng
Chứng minh tài năng Việt.

Vượt mặt nhiều đối thủ
Đứng top ACG
Những "tay" StarsBoba
Định vị vương châu Á.

Ngành game dù non trẻ,
Đã nỗ lực tranh đua
Chẳng chấp nhận chịu thua
Những đỉnh cao thế giới.

Chứng minh đầu thắng lợi
Thuận Thiên Kiếm phát hành.
VNG xứng danh
Khởi động làng game Việt

Dốc bao nhiêu tâm huyết
Tái tạo sử Việt Nam,
Hứa hẹn những đăng quang
Phần mềm game nối tiếp.

Một khi không lệ thuộc
Chúng ta đủ chứng minh,
Làm nên những quang vinh
Một nền công nghiệp trẻ.

Hợp tác và chia sẻ
Kết nối chung bạn bè,
Mở rộng cửa ngành game
Phát hành ra thế giới.

Linh Vương từng mở lối,
Tây Du khẳng định thêm.
Tháng 11 ghi tên
VTC táo bạo.

Cả khung trời sáng tạo
Giờ đã mở dưới tay,
Những khát vọng bao ngày
Giờ bắt đầu thực hiện.

Táo game tôi tâm nguyện
Cộng đồng đang chứng minh,
Cáo bạch trước Thiên Đình
Niềm tin và ý chí

Sánh Đức, Hàn, Hoa, Mỹ
Ta há kém cỏi chi,
Những tiến bộ ly kỳ
Vẫn còn chờ phía trước.

Một nỗi niềm ao ước
Được khẳng định thành công
Thế giới ảo mênh mông
Đâu hẳn toàn sai lạc.

Chỉ cần Bộ cương quyết
Định phương hướng rạch ròi,
Thang điểm các trò chơi,
Lứa tuổi nào kiểm soát.

Bước rõ ràng sau trước,
Chống lạm dụng online,
Tạo cơ chế hẳn hoi
Cho cộng đồng hội tụ.

Thành công còn chưa đủ,
Ngành game cần bổ sung
Những thế hệ, đoàn quân
Khởi động từ game thủ.

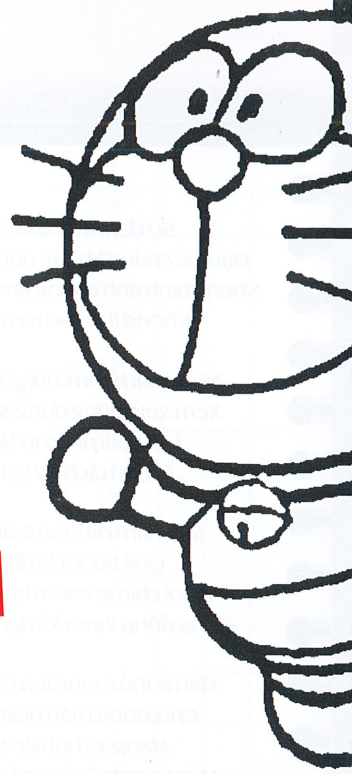
Tấu trình xin tạm đủ
Mong thông thấu Thiên oai
Sáng tỏ khắp trong ngoài
Năm Mèo cùng hành động.

Một lời mong đồng vọng
Cơ hội cho ngành game
Vững mạnh hướng đi lên
Giữa cộng đồng thăng tiến.

Kính ngưỡng!

E.COM Search

Mèo Game Nức Tiếng



VŨ QUANG
YÊN KHÊ

Ý nghĩa biểu tượng của con mèo, trên thế giới, rất không thuần nhất - chao đảo giữa thiện và ác. Ở quốc gia này, mèo được xem là một con vật mạnh mẽ, khéo léo, tài tình, báo lành, nhưng ở nền văn hoá khác, mèo lại bị xem là con vật dữ, không đáng tin cậy. Cũng có lúc, mèo thể hiện năng lực ma thuật, như trong câu chuyện về các con mèo đen. Trong bộ truyện Harry Potter của J.K. Rowling, mèo là biến hình của những nữ phù thủy bảo vệ cho cậu bé có vết sẹo hình tia chớp và các học sinh trường Hogwarts.

Trong văn hóa dân gian Việt Nam, mèo cũng được nhìn nhận theo nhiều cách khác nhau. Nổi tiếng trong dòng tranh Đông Hồ có bức "Đám cưới chuột" vừa hài hước vừa châm biếm sâu xa xã hội cũ. Con mèo trong bức tranh này là biểu tượng của ông quan tham. Rất nhiều câu tục ngữ dân gian cũng cho thấy những tính cách xấu của "mèo" cần tránh. Nhưng cũng có lúc, mèo là biểu tượng của trí thông minh, sắc sảo, khả năng suy nghĩ thấu đáo như trong câu chuyện "Mèo dạy Hổ".

Tuy nhiên, đến nay, vẫn chưa có con mèo Việt Nam nào bước vào các trò chơi điện tử. Các nhân vật mèo trong các trò chơi chủ yếu đến từ các nền văn hóa nước ngoài như Doraemon, Hello Kitty, Tom, Garfield, miêu nữ (Cat Woman) ...

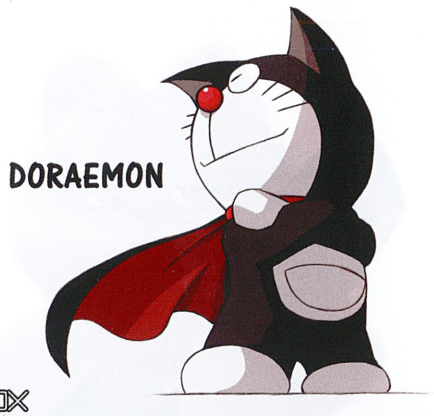
Kỳ tạp chí Xuân này cũng là dịp để Thế Giới Game cùng bạn đọc gặp lại những nhân vật mèo mà chúng ta đã từng hoặc chưa gặp trước đây trong khi giải trí.

Đôrêmon: Mèo máy thông minh

Đôrêmon là nhân vật chính trong bộ truyện tranh Nhật Bản của tác giả Fujiko Fujio được sáng tác từ năm 1969 với mục đích ban đầu dành cho lứa tuổi thiếu nhi. Tuy nhiên, khi được xuất bản truyện Đôrêmon đã được độc giả ở nhiều lứa tuổi đón nhận nồng nhiệt. Tác phẩm sau đó còn được chuyển thể thành các tập phim hoạt hình ngắn, dài tùy theo từng tập truyện, thậm chí chú mèo máy còn lấn sân sang các thể loại khác như: kịch, game,... Bộ truyện kể về một chú mèo máy tên là Đôrêmon đến từ thế kỉ 22 để giúp một cậu bé lớp 4 khá hậu đậu tên là Nôbita. Cùng với nhóm bạn Chaien, Xeko, Xuka hai người bạn của chúng ta đã có những cuộc phiêu lưu thú vị. Các câu chuyện về chú mèo Đôrêmon thường ngắn gọn, dễ hiểu, dí dỏm và mang cái nhìn lạc quan về cuộc sống tương lai cũng như sự phát triển của khoa học, kĩ thuật. Đôrêmon đã giành được nhiều giải thưởng truyện tranh ở Nhật Bản, được tạp chí TIME Asia bình chọn là một trong 22 nhân vật nổi bật của châu Á. Kể từ khi ra đời đến nay, Đôrêmon không chỉ được coi là nhân vật và bộ truyện tranh được yêu thích hàng đầu ở Nhật Bản, nó còn trở thành một biểu tượng văn hóa của đất nước này và được trẻ em nhiều nước trên thế giới yêu thích.

Nhân vật Đôrêmon được coi gần như không có tuổi vì cho tới khi một trong hai tác giả của nóqua đời năm, 1996 nhưng hầu như chưa bao giờ họa sĩ Fujiko đề cập tới một "đoạn kết" cho bộ truyện. Dù đôi lúc đã xuất hiện nhiều đoạn kết do các tạp chí danh tiếng như Shogaku 4-nensei hay các độc giả gắn bó lâu dài với bộ truyện nghĩ ra, nhưng quả thật không độc giả nào muốn nghĩ đến cái kết cho nhân vật mà họ yêu quý. Với họ nhóm bạn của chúng ta, đặc biệt là chú mèo máy Đôrêmon luôn tượng trưng cho tình bạn cao đẹp rất cần thiết trong cuộc sống hiện đại.

Đôrêmon sau khi ra đời cũng nhanh chóng được chuyển thể thành các trò chơi điện tử rất nhiều thế hệ máy.



PANDA-BOX
http://blog.sina.com.cn/pandabox

Các tựa game Doraemon trên các hệ máy

Arcadia 2001

- Doraemon (Arcadia 2001)

Super Cassette Vision

- Doraemon Nobita's Time Machine the Great

Adventure

Famicom

- Doraemon (Famicom)
- Doraemon: Giga Zombie no Gyakushū

Super Famicom

- Doraemon 2 (Super Famicom)
- Doraemon 3 (Super Famicom)
- Doraemon 4 (Super Famicom)

Nintendo 64

- Doraemon: Nobita to 3-tsu no Seirei Ishi
- Doraemon 2: Nobita to Hikari no Shinden
- Doraemon 3: Nobita no Machi SOS!

Nintendo Gamecube

- Doraemon: Minna de Asobō! Minidorando

Game Boy

- Doraemon 2
- Doraemon Kart (Game Boy)

Game Boy Color

- Doraemon 2
- Doraemon Kart 2
- Doraemon Kimito Pet no Monogatari
- Doraemon Memories: Nobi Dai no Omoi Izaru

Daibouken

- Doraemon no GameBoy de Asobouyo DX10
- Doraemon no Quiz Boy
- Doraemon no Quiz Boy 2
- Doraemon no Study Boy: Gakushuu Kanji Game
- Doraemon no Study Boy: Kanji Yomikaki Master
- Doraemon no Study Boy: Kuku Game
- Doraemon: Aruke Aruke Labyrinth

Virtual Boy

- Doraemon: Nobita no Doki Doki! Obake Land (dự án này đã bị huỷ) [4]

Game Boy Advance

- Doraemon Board Game

Nintendo DS

- Doraemon: Nobita's Dinosaur 2006 DS
- Doraemon: Nobita no Shin Makai Daibouken DS
- Doraemon: Nobita and the Green Giant Legend

DS

Wii

- Doraemon Wii
- The Doraemons Game

Sega Mega Drive

- Doraemon vs. the Dream Thief and the Seven

Gozansu

Sega Saturn

- Doraemon: Nobi Futo to Fukkatsu no Hoshi

Dreamcast

- Boku, Doraemon

Game Gear

- Doraemon: Wakuwaku Pocket Paradise
- GG Doraemon: Nora no Suke no Yabou

PlayStation

- Doraemon 2: SOS! Otogi no Kuni
- Doraemon 3: Makai no Dungeon
- Doraemon: Nobitaito Fukkatsu no Hoshi
- Kids Station: Doraemon: Himitsu no Yojigen

Pocket

TurboGrafx 16

- Doraemon: Meikyū Daisakusen
- Doraemon Nobita no Dorabian Nights

TurboGrafx CD

- Doraemon Nobita No Dorabian Nights

3DO

- Doraemon Yuujou Densetsu

WonderSwan Color

- Pocket no Chuu no Doraemon

Microsoft Windows/Xbox 360

- The Doraemons Game
- Doraemon Monopoly

Garfield: Mèo ngố

Garfield là nhân vật hư cấu của bộ truyện tranh cùng tên của tác giả Jim Davis. Garfield sinh ra trong một căn bếp của nhà hàng Mama Leone (Ý) và cực kỳ yêu thích món Lasagna (một loại bánh mỳ Ý). Theo như bà ngoại của Garfield cho biết, chú ta sinh ra nặng khoảng 2,5 kg (làm ơn nhớ giùm đây là mèo chứ không phải người), phải cố gắng lắm mới đặt được nó nằm vừa chiếc giường bé xíu. Khi lớn nó trở thành một con mèo mướp lười biếng, mập mạp, lông màu cam, với tính tình khá giống như những người lười biếng chỉ thích ăn, ngủ. Ngoài ra, nó còn có sở thích trộm đồ ăn của cậu chủ Jon và rất keo kiệt với bạn là chú chó Odie. Nó ghét ngày thứ hai vì nó thường gặp xui xẻo vào ngày hôm đó như: bị đập bởi một cái bánh không biết từ đâu bay tới, bị rượt đuổi vì những lý do không đâu,... Nó thường cho rằng mình thông minh hơn người, chó,... hay bất kỳ sinh vật nào khác. Ban đêm nó thích múa may trên hàng rào gỗ dù bị chê bai và nhiều người khác ném đồ vật vào mình. Nó ghét nhện và thường đập chúng bằng một tờ báo hoặc bất cứ thứ gì ở gần. Đôi khi, nó trở thành một con vật cực kì phá hoại: xé nát màn cửa, lục tung vườn hoa,... Nó ghét bị đưa tới bác sĩ, thường trốn Jon khi được thông báo hoặc nếu nó cảm thấy "muốn bệnh". Tuy là một nhân vật mang nhiều đức tính phản diện không mấy hay ho nhưng sự xuất hiện của chú mèo Garfield luôn tạo cho khán giả những tràng cười bởi những trò ngố hay láu cá mà nó tạo ra.

Trong chuỗi truyện tranh dài nhất vào năm 1986, địa chỉ nơi Garfield, Jon và Odie sống là số 711 đường Maple. Tuy nhiên, chỗ ở của chú mèo này đôi khi không cố định vì thường qua các tập phim hay bộ truyện tranh chú ta luôn được liên tục thay đổi chỗ ở. Là một nhân vật khá nổi tiếng nên Garfield cũng không bỏ qua lĩnh vực trò chơi điện tử với những tựa game nổi tiếng như: Garfield, Garfield : Big Fat Hairy Deal, Garfield : Winter's Tail,... Ngay cả trong thời điểm hiện tại chú mèo Garfield vẫn liên tục xuất hiện trên nhiều hệ máy và chưa có dấu hiệu nào của sự nghỉ hưu.

Tom và Jerry

Tom và Jerry là một bộ phim hoạt hình nhiều tập nổi tiếng của điện ảnh Mỹ, được sáng tạo, viết kịch bản và đạo diễn bởi hai nhà làm phim hoạt họa là William Hanna và Joseph Barbera. Mặc dù được sản xuất trong những năm từ 1940 đến 1967 nhưng dường như bộ phim hoạt hình này vẫn còn rất cuốn hút và quen thuộc đối với nhiều thế hệ người xem. Mới đây, một số tập mới của series phim hoạt hình này cũng đã được công chiếu trên màn ảnh. Tom và Jerry đã từng giành được 7 giải Oscar, chia sẻ danh hiệu "bộ phim hoạt hình đoạt nhiều giải nhất" cùng với Silly Symphonies của Walt Disney. Bộ phim cuốn hút người xem nhờ những tình huống khôi hài: Tom dùng đủ mọi thứ như: bẫy chuột, pho mát,... để bắt Jerry trong khi Jerry cũng vừa trốn chạy vừa trả đũa một cách hài hước.

Tuổi thơ trong mỗi người chúng ta ít nhất cũng phải coi qua một vài tập phim hoạt hình về hai nhân vật này. Đặc biệt là chú mèo Tom với nước da màu lam khá giống với chú mèo máy Đôrêmon. Hai nhân vật đáng yêu này cũng đã lấn sân sang lĩnh vực game với đa phần là các tựa trò chơi cùng tên. Tuy nhiên, chúng thường chỉ là những tựa trò chơi nhỏ thiên về đối kháng hay mang tính rượt đuổi nên chưa tạo được nhiều ấn tượng với các game thủ. Có lẽ phiên bản mới và đáng chú ý nhất là Tom and Jerry: War of the Whiskers trên hệ PS2 và X360.

Hy vọng với năm tuổi của mình chú mèo Tom và các bạn bè sẽ tạo nên một cú hích thật lớn để ghi dấu ấn đậm nét hơn trong lòng game thủ hay đặc biệt hơn là những khán giả trung thành của bộ phim hoạt hình quen thuộc Tom & Jerry.

Puss in Boots: Chú mèo đi hia

Một bác thợ xay có ba con trai, một nhà xay lúa, một con lừa và một con mèo. Các con trai xay bột, còn lừa đi lấy lúa về và chở bột đi, mèo thì bắt chuột. Khi bác chết, ba con chia nhau gia tài: con cả được cái nhà xay lúa, con thứ hai được con lừa, con thứ ba không còn gì khác đành lấy con mèo. Chàng trai út thấy vậy lấy làm buồn thì chú mèo ngỏ ý muốn anh ta mua cho mình một đôi hia rồi sẽ trả ơn cho anh xứng đáng. Và quả thật chú mèo của chúng ta bằng mưu mẹo đã lấy được sự sủng ái của nhà vua, giúp cho chủ của chú có một địa vị tốt. Để rồi sau này lừa cả phù thủy chiếm lâu đài và đất đai của hắn, giúp cho chàng út đường hoàng trở thành một bá tước thật sự, sau đó, còn được lấy công chúa và nối ngôi vua. Cảm kích trước hành động của chú mèo nên khi lên làm vua, chàng út phong cho chú mèo làm tể tướng.

Nếu bạn từng đọc truyện cổ Grim có lẽ câu chuyện chú mèo đi hia không hề xa lạ. Chú mèo này ít khi xuất hiện trong các tựa trò chơi lấy đề tài có liên quan về mèo. Tuy nhiên, trong series Shrek hình ảnh chú mèo đi hia xuất hiện khá đều đặn và để lại nhiều ấn tượng sâu đậm đối với người chơi. Với hình ảnh một chú mèo đi đôi hia to tướng, chiếc mũ rộng vành, lưng giắt theo thanh kiếm nhưng vẫn di chuyển linh hoạt gần như trở thành thứ không thể thiếu trong các tựa game về chàng chằn tinh tốt bụng. Có thể kể đến một số tựa trò chơi được nhiều người biết đến như: Shrek Super Slam (đối kháng), Shrek Forever After (hành động – phiêu lưu). Dù tại phiên bản cuối cùng, chú mèo của chúng ta xuất hiện với dáng vẻ khá thừa cân nhưng vẫn không hề làm phai nhạt hình ảnh về một chú mèo hết sức đặc biệt trong lòng game thủ.

Hello Kitty: Chú mèo không miệng

Nhân vật hoạt hình Hello Kitty được công ty Nhật Sanrio sáng chế và tung ra thị trường vào năm 1974. Hình ảnh chú mèo dễ thương với khuôn mặt tròn thân thiện và đặc biệt không có miệng đã nhận được sự yêu thích của trẻ em trên toàn thế giới. Nguồn gốc của chú mèo đáng yêu này xuất phát từ cuộc sống hối hả tại Nhật Bản. Trong thời buổi hiện đại với nhịp sống đầy hối hả mọi người ít có thời gian để ý đến nhau. Cuộc sống chính vì thế trở nên ngày càng tẻ nhạt, nhưng mọi người dường như không cảm nhận được do quá bận rộn với công việc hàng ngày. Có một cô bé rơi vào tình trạng cô độc vì bố mẹ đi làm, bạn bè đi học,… không ai chơi với cô bé hay thậm chí lắng nghe cô nói chuyện.

Chỉ có một ông già ở công viên quan tâm và lắng nghe cô nói mà không một lời phán xét, không một lời nhận định. Dù vậy, cô vẫn tỏ ra rất vui vì ít nhất đã có người lắng nghe và hiểu được hoàn cảnh của mình. Từ đó trở đi, cứ tan học là cô bé vào công viên ngồi kể chuyện cho ông già nghe. Cô thay đổi hẳn, mạnh dạn lên, vui vẻ lên, cảm thấy cuộc sống vẫn còn nhiều điều để sống. Cho đến một hôm, cô bé bị một bạn trong lớp bắt nạt, do nóng lòng chạy đến công viên để chia sẻ cho vơi bớt nỗi buồn nên cô đã gặp tai nạn giao thông. Ngày biết tin cô bé mất, vẫn trong công viên, trên chiếc ghế đã mà cô bé hay ngồi, có một ông lão lặng lẽ đốt một hình nộm bằng giấy. Đó là món quà mà ông muốn đưa cho cô bé ngày hôm trước, nhưng không thấy cô bé đến. Hình nộm là một con mèo rất đẹp, trắng trẻo, có đôi tai to, mắt tròn xoe hiền lành, nhưng không có miệng. Ông già muốn nó ở bên cạnh cô bé, mãi lắng nghe cô mà không bao giờ phán xét. Từ đó trở đi, trên bàn học của mỗi học sinh Nhật thường có một búp bê hình mèo không có miệng.

Quả thật, câu chuyện về chú mèo Hello Kitty dù đã được nhắc lại rất nhiều lần nhưng thông điệp mà chú ta mang lại thì chẳng bao giờ cũ. Chính vì thế, bạn có thể bắt gặp hình ảnh của chú ta ở khắp mọi nơi như: bút, thước, cặp sách, quần áo,… Nên cũng không có gì ngạc nhiên khi các nhà làm game xây dựng trò chơi dựa trên chú mèo quá nổi tiếng này. Có thể nhắc đến đầu tiên là tựa trò chơi: Hello Kitty no Hanabatake (1992 trên hệ NES) hay Hello Kitty's Big Fun Piano (1994, PC). Hello Kitty còn lấn sân qua lĩnh vực game di động với Hello Kitty Parachute Paradise (2009, iPhone/iPod Touch). Nhưng đáng kể nhất vẫn trò chơi Hello Kitty Online dạng MMORPG, vẫn đang được lưu hành trong thời điểm hiện tại.

Cat Woman: Miêu Nữ

Trong lịch sử làng game có lẽ không có tiền lệ nào khiến game thủ sợ bằng các tựa trò chơi phát hành ăn theo các bộ phim. Vì cứ 10 trò chơi dạng này được phát hành thì chỉ khoảng 1 trò ở mức tạm chấp nhận được. Và hình ảnh "miêu nữ" trong tựa trò chơi cùng tên "Cat Woman" đáng tiếc không nằm trong ngoại lệ ít ỏi đó. Tuy nhiên, thật sự người ta nhớ đến hình ảnh miêu nữ với không nhiều ký ức tốt đẹp thậm chí cả trên phim. Khi nhân vật nữ chính Halle Berry được đề cử giải "Mâm xôi vàng" thì chính cô cũng trở thành nữ diễn viên đầu tiên có can đảm đi nhận giải thưởng này. Với lời bộc bạch đầy nước mắt rất chân thành: "Mẹ tôi thường dạy rằng luôn phải có trách nhiệm với những việc mình làm".

Với cốt truyện từ một cô gái xinh đẹp, nhút nhát, tốt bụng, cả tin và dễ bị bắt nạt bỗng trở thành một nữ siêu nhân bảo vệ chính nghĩa và đặc biệt là bảo vệ phụ nữ. "Miêu nữ trừ gian" phù hợp với thị hiếu của giới trẻ nhưng chẳng hiểu sao lại bị gán cho khá nhiều đề cử không mấy dễ chịu như: Mâm xôi vàng và "giật" luôn danh hiệu phim dở nhất. Còn nếu ở mảng game thì quả thật Cat Woman xứng đáng nhận được danh hiệu "game dở". Với lối chơi hành động theo lối mòn không nhiều điều mới mẻ khiến người chơi không có nhiều hứng thú tham gia đến cuối game. Thêm vào đó, góc quay camera cực kỳ khó chịu, khiến nhân vật của bạn dễ "tửẹo" phần nào gặm nhấm thêm sự kiên nhẫn của game thủ và góp phần đẩy Cat Woman xuống sâu thêm vực thẳm lỗi vốn đã rất nặng nề của trò chơi. Hy vọng, năm Tân Mão sắp tới chúng ta không phải gặp một tựa trò chơi nào lấy đề tài về mèo nhưng lại khiến người chơi thất vọng.

Chưa biết mèo nào cắn mỉu nào

Lịch sử ngành game đã ghi nhận rất nhiều chú mèo với đa dáng vẻ và hoàn cảnh xuất xứ khác nhau. Từ những chú mèo gần gũi khá giống với chú mèo nhà đến hình tượng Cat Woman hoàn toàn mang dáng dấp con người. Tuy nhiên, điểm chung của những chú mèo trên là đều đóng vai trò vô cùng quan trọng trong tựa game mà chúng tham gia. Chúng cũng phần nào giúp bạn cảm thấy được sự đáng yêu của con vật rất đỗi thân thuộc với loài người là chú mèo nhà. Hy vọng, trong năm Tân Mão này, độc giả đừng quên tặng cho chú ta một con cá, và phải nhớ là… thật tươi nhé! Mượn câu tục ngữ dân gian làm tựa kết, Thế Giới Game ước ao những chú mèo trong văn hoá dân gian Việt Nam một ngày nào đó cũng sẽ bước vào game, mang lại những bài học bổ ích và những giây phút thư giãn cho các game thủ.

Hai mươi nhà phát hành hàng đầu thế giới

YÊN KHÊ tổng hợp

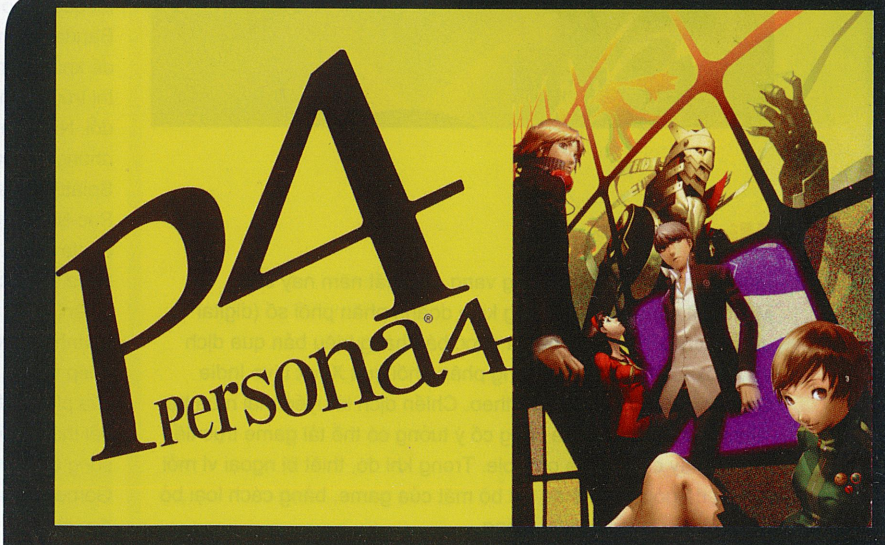
Phát hành game là nghề kinh doanh đầy rủi ro: Chi phí cao còn thị trường thì chuyển biến không ngừng và đột ngột. Nhưng một tựa game thành công sẽ bù đắp cho mọi lỗi lầm, sai sót. Các nhà phát hành, thành công nhất, về mặt sáng tạo hay tài chính, là những người sẵn sàng chấp nhận đương đầu trước cơ hội và thách thức. Đây chính là tinh thần mà các nhà phát hành (NPH) trong tốp 20 năm nay, do Thế Giới Game tổng hợp dựa trên đánh giá của giới truyền thông thế giới, xếp theo bảng chữ cái ABC, thể hiện.

Activision Blizzard

World of Warcraft vẫn là con bò sữa lớn, nếu không muốn nhắc đến sự thành công của việc duy trì mô hình kinh doanh kiểu thuê bao tài khoản (subscription model) của trò chơi trực tuyến. Chỉ cần điều đó thôi đã đủ để dành cho Activision Blizzard một chỗ trong danh sách này - nhưng khi chúng ta tính thêm thành công của Call of Duty: Modern Warfare 2 , Guitar Hero, Starcraft II và các tựa game nổi bật khác, NPH này rõ ràng thành công nhất thế giới về mặt tài chính. Mặc dù công ty này gần đây bị chỉ trích về cách cư xử với nhân tài sáng tạo, nhưng nó vẫn là thế lực lớn trong thị trường game online và game offline. Nếu như công ty này có thể tiếp tục sáng tạo đột phá từ bên trong hơn là nhờ các cuộc mua lại và sát nhập, như đã từng làm trong quá khứ, thành công trong tương lai sẽ đến.

Atlus

Chưa có công ty nào qua mặt được nhà phát hành này trong lĩnh vực nhập khẩu game và game nhập vai Nhật Bản (JRPG). Là công ty bản địa hóa được nhiều nội dung nhất của các hãng thứ ba Nhật Bản, nhất là ở các tựa game chưa đạt chuẩn AAA, Atlus không ngừng mở rộng qui mô đầu ra theo chiều sâu và hàng ngang. Công ty này được khen tặng đặc biệt (và cũng thành công về mặt tài chính) cho việc trình làng tựa game Demon's Souls của From Software (ở Nhật do Sony phát hành). Tựa game này, cùng với đội ngũ phát triển dòng game Persona càng khẳng định vị thế vững chắc của Atlus.



Capcom

Các studio ở Nhật của NPH này đã có thể cung cấp ổn định các sản phẩm chất lượng cao cho thị trường phương Tây, trong khi nhiều công ty Nhật khác đang vật lộn để tồn tại. Công ty này cũng đang sửa chữa những bước đi sai lầm bằng quan hệ hợp tác cẩn trọng hơn với các studio khác mà việc mua lại Blue Castle là một ví dụ. Những năm sắp tới dự kiến sẽ vô cùng thú vị với Capcom khi các dự án quan trọng thành hình với các "thuyền trưởng" lão luyện (Kamiya của Devil May Cry, Inaba của Viewtiful Joe). Thành công của Capcom trong tương lai phụ thuộc vào khả năng vun đắp và bồi dưỡng nhân tài.

Disney Interactive Studios

NPH này đã có vài cuộc mua lại và sát nhập trong lĩnh vực game. Đáng chú ý trong vụ mua lại Junction Point Studus của Warren Spector, NPH này đã có được năng lực dự phòng về game, trong khi tiếp tục đàm phán với các studio và tựa game nổi bật khác. Công ty này cũng đã mua Wideload, studio của người đồng sáng tạo Halo là Alex Seropian nhằm nỗ lực mở rộng thị phần casual game trong khi đồng thời nắm giữ Playdom, một trong những công ty đàn anh trong lĩnh vực game xã hội. Disney hiện chạy hết ga và dường như đã sẵn sàng chiến đấu trên mọi chiến trường.

Microsoft

Một trong những chiến thắng vang dội nhất năm nay của Microsoft chính là việc mảng kinh doanh phân phối số (digital distribution). Nhiều game đã được bán hàng triệu bản qua dịch vụ Xbox Live Arcade và lượng phân phối qua Xbox Live Indie Games cũng đang tăng tốc theo. Chiến dịch khuyến mãi mùa hè "Summer of Arcade" đã củng cố ý tưởng có thể tải game trực tiếp từ các máy chơi game console. Trong khi đó, thiết bị ngoại vi mới Kinect đã góp phần thay đổi bộ mặt của game, bằng cách loại bỏ thiết bị điều khiển truyền thống.

Electronic Arts (EA)

Chăm chỉ là phương châm làm việc của EA trong vài năm qua để định vị mình như một công ty sáng tạo, khác với trước đây. Một phần của việc thay đổi ý niệm, có thể thấy qua chương trình đối tác EA Partners, vẫn mang lại trái ngọt, cho dù các dòng game thể thao vẫn tiếp tục là miền đất đầy "đường, sữa và mật ong" mang lại nhiều thành công. Mặc dù tựa game Brutal Legend không thành công, nhưng quyết định chọn phát hành tựa game này được đánh giá là "mạnh dạn" và sự mạnh dạn chính là điều EA hy vọng đẩy mạnh trong tương lai tới với các hãng như Grasshopper Manufacture và Epic. Thông qua vụ mua lại Bioware gần đây, EA đang cạnh tranh một cách nghiêm túc trên cả mảng thị trường game hạng nặng (hardcore) và game xã hội. Cũng cần chú ý tới "Dự án 10 đôla": Nếu bạn mua game cũ của EA với mức giá khoảng 10 USD (200.000đ), bạn sẽ được chơi thử trực tuyến miễn phí trong 7 ngày.

Namco Bandai Games

Trầy trật lắm, NPH này mới lọt được vào tốp 20. Namco Bandai Games đang nỗ lực để khẳng định vị trí trên một thị trường không ngừng thay đổi. NPH này đang nắm giữ những tựa game mới như Splatterhouse, dòng game Pac-Man cũng như tựa game Enslaved: A Journey West do Ninja's Theory phát triển. Tuy nhiên, công ty này chủ yếu lấy doanh thu dựa vào nguồn cấp phép và chỉ gặt hái thành công vừa phải. Cách làm này kéo dài thành công bao lâu là điều sống còn với Namco Bandai Games và họ cần mở hướng đi mới.

Konami

Đây là công ty đang nỗ lực sang trang. Sau nhiều lần bước hụt ở thị trường phương Tây, Konami đang hồi phục. Tựa game do Tây Ban Nha phát triển Castle vania: Lords of Shadow mang nhiều hứa hẹn và bản chơi mạng tải Castlevania: Harmony of Despair được đánh giá hấp dẫn trên quan điểm khắt khe. Konami đang cố tránh tình trạng là một công ty của metal Gear Solid và đang mở rộng theo cách thông minh hơn trong quá khứ. Nếu việc hợp tác với các hãng phát triển tại các thị trường mới nổi thành công, như với tựa game AAA thuộc thể loại vật tự do (Lucha Libre) Heroes del Ring do Immersion Games và Slang phát triển, Konami sẽ có thể mở thêm một con đường mới khác.

Nexon

Khi thị trường trò chơi trực tuyến F2P (chơi miễn phí, bán vật phẩm) tiếp tục tăng trưởng, Nexon, một trong những công ty khởi thủy ý tưởng mô hình kinh doanh trên, đang ăn nên làm ra. Danh sách game xếp hàng chờ trình làng của hãng đầy ấn tượng, như Dungeon Fighter với 200 triệu người chơi đăng ký trên toàn cầu tính trong tháng 4/2010. Công ty này cũng tiên phong trong mô hình tiền mặt/điểm thẻ mà theo đó, đồng tiền trong game được bán qua các đại lý bán lẻ. Giờ đây, khi Nexon đẩy mạnh hoạt động trên thị trường Mỹ, sẽ có nhiều điều thú vị để theo dõi.

Nintendo

Bất kỳ ai, nếu họ cho rằng ngành game Nhật đang suy giảm, cần thì suy nghĩ về sức sống của "cô gái già" Nintendo. Công ty này liên tục qua mặt hầu như bất kỳ đối thủ nào về mặt phần mềm, và dĩ nhiên là phần cứng, nhờ vào các vị thế khác nhau trong phát triển phần mềm trò chơi, cũng như những ý tưởng can thiệp thay đổi thị trường phần cứng. Như năm ngoái, hãng đã tiếp tục tung ra New Super Mario BroS trên hệ Wii và dòng Pokemon luôn tươi mới, chẳng có gì lạ vì sao Nintendo luôn đứng đầu. Giờ đây, khi hang đang hướng về ngày ra mắt thiết bị chơi game cầm tay 3D, Nintendo lại sắp gây nên con sóng lớn trong ngành phát hành và sẽ làm mới chiến lược phát hành số, vốn là điểm yếu nhất của công ty này.

Sega

Trong khi công ty thay đổi thất thường chất lượng các tựa game tung ra và đang nỗ lực tìm chỗ đáp mới cho linh vật một thời chú nhím Sonic, dấu vết còn lại của một thời huy hoàng trong thời đại mới đầy sóng gió. Đáng chú ý, quan hệ hợp tác với Platinum Games tiếp tục nở trái ngọt, khi Bayonetta là "người yêu" quan trọng cùng tựa game Vanquish. Nếu Sega có thể tiếp tục xây dựng các quan hệ này, họ sẽ được nhìn nhận tích cực hơn trong tương lai.

Square Enix

Với một thế hệ console mới, phải có một Final Fantasy mới; Final Fantasy XIII của Square Enix tuy gây nhiều tranh cãi nhưng nhìn chung được đánh giá là một tựa game thành công trong giới hâm mộ, với gần 6 triệu bản được bán ra trên toàn cầu. Công ty tiếp tục mua lại nhiều chân rết mới như Taito và Eidos, "nuốt" luôn hoặc "trưng bày" nếu thấy phù hợpThông qua các thương vụ này, công ty đã trở thành một thế lực lớn của ngành phát triển game. Khi công ty này nỗ lực hơn ở phương Tây, với các tựa như Front Mission Evolved và dòng game Tomb Raider, Square Enix rõ ràng không hề chịu đứng yên nếu thời cơ bành trướng sang châu Mỹ và châu Âu đến.

Sony

Công ty này từng có một năm 2009 tốt đẹp khi "cưỡi" trên lưng nhiều tựa game nổi trội, bao gồm Infamous, KillZone 2 và Uncharted 2. Trong 2010, công ty tiến vào không gian điều khiển chuyển động với thiết bị Move mà khi kết hợp với camera PlayStation Eye hình thành cái mà Sony gọi là "điều khiển cử chỉ chính xác nhất" trên thị trường. Về phần mềm, nhiều tựa game cho PlayStation Move đã được lên kế hoạch; The Last Guardian chứa đầy hứa hẹn; và nội dung của PlayStation Network ngày càng tăng chất lượng.

THQ

Mặc dù gần đây công ty thiếu may mắn, THQ vẫn giương cao ngọn cờ game cho hệ PC, điều này thật đáng nguỡng mộ! Với nhiều tựa game như Metro 2033 và Red Faction Guerilla, THQ không cho thấy sự lưỡng lự trong lĩnh vực non-MMO mà nhiều nhà phát hành né tránh. Giờ đây, khi con bò sữa là quyền phát triển game dựa trên phim của Pixar đã ra đi, THQ hiện đang tập trung nhiều hơn vào các tựa sản phẩm game sở hữu trí tuệ nguyên gốc (original IP). Dù những bước đầu đầy trắc trở và công ty đang học cách quản lý các dòng game, nhưng công ty càng tiến bước theo hướng mới, tương lai càng sáng sủa.

Take Two

Mặc dù các nhà đầu tư tiếp tục xem Take Two là "ngựa con một chiêu" với dòng game Grand Theft Auto, Take Two đã có 1 năm thành công, nhờ vào tựa Red Dead Redemption, mà đã làm mưa làm gió toàn cầu, về mặt nội dung đánh giá cũng như tài chính. Điều mà ít người quên là công ty cũng sở hữu 2 dòng game nổi tiếng khác là BioShock và Civilization, không chỉ quan trọng đối với cộng đồng game còn tự than đứng vững và bán chạy. Một điểm trừ của NPH này là chỗ đáp đúng cho sản phẩm. Grand Theft Auto: ChinaTown Wars đã thể hiện kém trên DS, rồi được đưa sang PSP – và rồi iOS, và sau đó lại được "trang điểm" với bản HD làm lại để "gả" cho iPad. Công ty này biết họ có 1 game tốt và không ngừng tìm chỗ cho nó và giờ đây Grand Theft Auto: ChinaTown Wars là một trong những tựa game bán chạy nhất trên dịch vụ iTunes của Apple.

ZeniMax Media

Công ty này là ngọn đuốc dẫn đường trong lĩnh vực các trò chơi có thế giới mở, như với một Fallout 3 liên tục được cập nhật nội dung mới, hay The ElderScrolls IV: Oblivion và nhiều tựa khác. Giờ đây, khi công ty đã mua lại id Software và Arkane Studios, vị thế của hãng đã đã sẵn sàng để áp đảo lĩnh vực "thinking man's FPS" (game bắn súng góc nhìn thứ nhất của người biết suy nghĩ).

Ubisoft

Có nhiều dự đoán về khả năng Ubisoft tiếp tục kéo dài lợi thế sáng tạo đột phá dựa trên doanh số các tựa game hạng AAA, nhưng miễn là công ty có thể tiếp tục, các nhà phê bình và fan hâm mộ sẽ tiếp tục ngưỡng mộ. Với những tựa game định hình thể loại như Assasin's Creed 2 và Spinter Cell: Conviction được tung ra, Ubisoft rõ ràng đang nỗ lực hết sức để đưa nghệ thuật lên trên hết thảy mọi thứ khác. Giờ đây khi công ty đã công bố tham vọng với tựa Dust của Eric Chahi và các công cụ làm việc cộng tác dành cho game của Michel Ancel, rõ ràng đây là con đường Ubisoft đã chọn.

Valve Corporation

Công ty là bạn của các nhà phát triển độc lập cũng như các công ty game lớn với dịch vụ số tải về Steam, nó mà đã giúp công ty ngăn chặn dịch game lậu và đưa game đến tay khách hàng khi doanh thu game PC giảm. Hiện nay, Valve đã tạo được vị thế "không đụng hàng" với PlayStation 3 và đang đưa Portal 2 lên console, với tương lai chưa chắc chắn về khả năng tích hợp với Steam. Valve đã đưa Steam lên Mac OS năm nay, có nghĩa là trong danh mục game sẽ phải có các phiên bản dành cho Mac. Nếu việc phát hành số các tựa game hạng AAA sẽ trở thành chuyện thường làm của các game thủ, thì chính Valve đang lát đường để nhanh chóng trở thành dịch vụ mặc định.

Warner Bros. Interactive Entertainment

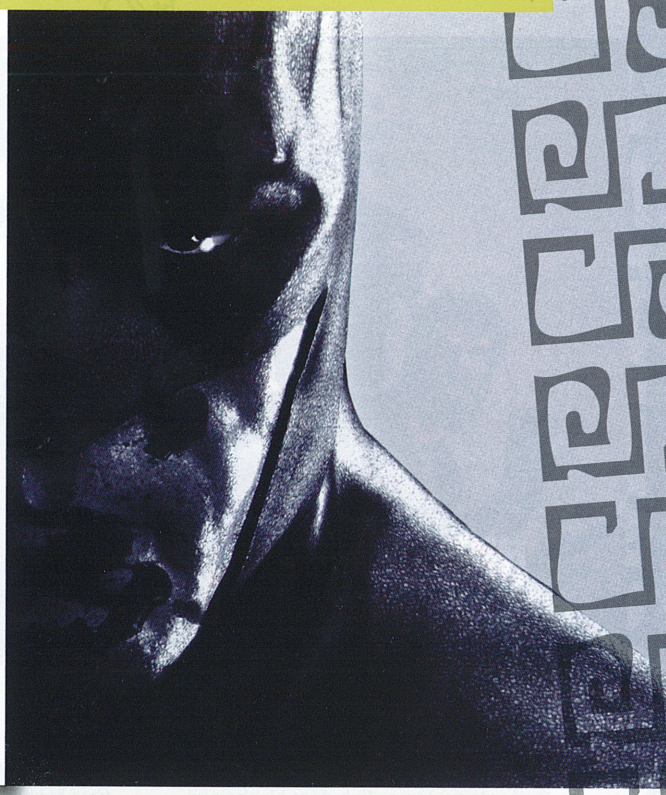
Thông qua một loạt thương vụ mua lại, đầu tư và xây dựng các studio mới, Warner Bros. bất ngờ khẳng định thế lực phát hành của mình. Batman: Arkham Asylum năm 2009 cũng như quan hệ phát hành của hãng với 5th Cell đầy sáng tạo (Scribblenaut), đã vụt đưa Warner Bros. lên vị trí hàng đầu. Với Monolith và TT game thuộc sở hữu, Warnner Bros. dường như sẽ có canh bạc chắc ăn trong tương lai, miễn là công ty duy trì được chất lượng nhất quán của đội ngũ phát triển.

Zynga

Là gã khổng lồ của không gian game xã hội, Zynga có nhiều việc phải làm, có nhiều thứ để sáng tạo đổi mới, nhiều lời cáo buộc và nhiều cuộc mua lại và sát nhập đang diễn ra trong nội bộ công ty. Zynga đã chứng tỏ nó có thể đi xa hơn FarmVille khi công ty tiếp tục thử nghiệm những gì có thể làm trong không gian này và là ngọn đèn dẫn đường cho nhiều hãng khác (trong khi đồng thời gọt dũa các ý tưởng của người khác). Zynga rõ ràng là một trong những công ty lớn cần được theo dõi trong không gian game, với 1000 nhân viên và nhiều nguồn đầu tư mạo hiểm.

Video Game Awards (VGA) 2010

Vinh danh game cũ hé lộ game mới



Lễ trao giải cho các tựa game hàng năm của SpikeTV có tên gọi Video Game Awards (VGA) 2010 đã diễn ra vào ngày 11/12/2010 tại Los Angeles, Mỹ. Hàng loạt tựa game "đỉnh" và những nhà phát hành, phát triển game nổi bật trong năm đã được vinh danh.

Ra mắt lần đầu vào năm 2003, giải thưởng Video Game Awards (VGA) của SpikeTV được tổ chức nhằm vinh danh những tựa game và nhà phát hành, phát triển game xuất sắc nhất trong năm. Trải qua 7 kỳ tổ chức, VGA có khá nhiều hạng mục bình chọn và dần trở thành giải thưởng khá uy tín trong ngành công nghiệp game. VGA năm nay không có quá nhiều sự bất ngờ khi những tựa game của các hãng danh tiếng như Rockstar, Activision, Sony, Nintendo... vẫn giành được những giải thưởng ở các hạng mục quan trọng. Giải thưởng quan trọng nhất là "Game của năm" ("Game of the Year") đã thuộc về Red Dead Redemption do Rockstar Games phát triển, vượt qua hàng loạt cái tên nặng ký như Halo: Reach (Microsoft), God of War III (Sony) và Mass Effect 2 (BioWare).

Ở hạng mục game xuất sắc trên từng hệ máy, Mass Effect 2 của BioWare đã nhận giải dành cho hệ Xbox 360 một cách xứng đáng sau khi loại các đối thủ khác như Fable III, Halo: Reach và Alan Wake. God of War III với sự trở lại của thần chiến tranh Kratos cũng giành được giải game xuất sắc nhất trên hệ PS3 sau khi vượt qua Heavy Rain và Red Dead Redemption. Ở hệ máy Wii, việc Super Mario Galaxy 2 của Nintendo giành được giải Game Wii xuất sắc nhất trong năm 2010 cũng không có gì đáng bàn cãi. Ttương tự là tựa game StarCraft II: Wings of Liberty cũng giành giải game PC xuất sắc nhất trong năm 2010 của SpikeTV.

Một số giải thưởng khá quan trọng khác như "Studio of the Year" ("Hãng phát triển của năm") đã thuộc về BioWare với việc ra mắt Mass Effect 2. Giải "Best Independent game" ("Game độc lập xuất sắc nhất") đã thuộc về Limbo của Playdead Studio. Các tựa game Assassin's Creed: Brotherhood, Mass Effect 2 và Halo: Reach đã lần lượt giành các giải "Game hành động phiêu lưu" xuất sắc nhất, game nhập vai xuất sắc nhất và "Game chơi mạng xuất sắc nhất".

Ngoài những giải thưởng, một phần quan trọng khác tại lễ trao giải VGA 2010 là các hãng game công bố các tựa game "đỉnh" của mình sẽ ra mắt trong thời gian tới. The Elder Scrolls V: Skyrim, Uncharted 3, Mass Effect 3, Resistance 3, Arkham City: Batman, Forza Motorsport 4... là những cái tên đáng chú ý được nhắc đến sẽ phát hành vào năm 2011.

The Elder Scrolls V: Kyrim là tựa game RPG do Bethesda Softwork phát triển và được các fan mong đợi rất nhiều trong năm 2011. Theo nhà thiết kế Todd Howard của Bethesda, The Elder Scrolls V sẽ chính thức ra mắt vào ngày 11/11/2011, các hệ máy dành cho tựa game này vẫn chưa được công bố. Trái với tin đồn, phiên bản 5 của dòng Elder Scrolls sẽ không sử dụng engine Tech 5 của id Software vốn từng sử dụng cho tựa game đua xe bắn súng Rage. Thay vào đó, The Elder Scrolls V: Kyrim sẽ sử dụng một engine hoàn toàn mới do chính Bethesda tự phát triển.

Sony cũng không chịu kém cạnh các hãng khác khi chính thức công bố phần 3 của dòng game đình đám Uncharted của mình với tựa đề Drake's Deception. Ở phần 3 này, nhân vật chính của trò chơi vẫn là anh chàng Nathan Drake quen thuộc, nhưng trong một bối cảnh mới - chiến đấu trong sa mạc hoang vắng. Đoạn trailer giới thiệu tại VGA 2010 cho thấy yếu tố công nghệ và đồ họa của Drake's Deception trên PS3 gần như hoàn hảo với các hiệu ứng chân thực và sắc nét. Ngày ra mắt chính thức của Uncharted 3: Drake's Deception được ấn định là 1/11/2011 trên hệ PS3. Với Uncharted 3, năm 2011 gần như là năm của Sony với danh sách toàn game "đỉnh" của họ xuất hiện: Resistance 3, Killzone 3, LittleBig-Planet 2, Twisted Metal và InFamous 2.

Với khá nhiều giải thưởng lẫn đề cử đã đạt được tại VGA 2010, BioWare tiếp tục gây sốc cho các fan của mình khi công bố phiên bản Mass Effect 3 sẽ chính thức ra mắt vào hè 2011. Ở bản này, bối cảnh được dàn dựng ở Trái Đất, người chơi sẽ du hành khắp thiên hà để tập hợp các chủng tộc Citadel để giành lại hành tinh của mình, đồng thời đánh bại lực lượng the Reaper và quân đội Collector của chúng. Trong trailer giới thiệu tại VGA 2010, Mass Effect 3 có hé lộ một chút về yếu tố chơi mạng trong gameplay. Hiện tại, trò chơi vẫn chưa công bố các hệ máy chính thức.

Bên cạnh Uncharted 3, Sony cũng công bố phiên bản thứ ba của dòng game đình đám khác của mình là Resistance tại VGA 2010. Được phát triển bởi hãng game kỳ cựu Insomniac Games, Resistance 3 sẽ ra mắt các fan vào ngày 6/9/2011 trên hệ PS3. Trong phiên bản thứ ba này, người chơi sẽ vào vai chiến binh Joseph Capelli, người từng bị khai trừ khỏi lực lượng Trái Đất sau những sự kiện của phiên bản Resistance 2. Cũng khá giống những đoạn trailer của các phiên bản trước, trailer của Resistance 3 tại VGA 2010 cũng xen lẫn những đoạn phim người đóng khá công phu cùng những đoạn phim với cách chơi thực tế trong game.

Những fan của Batman đã từng cảm thấy rất thú vị khi tựa game Batman: Arkham Asylum ra mắt thành công đầy bất ngờ vào năm 2009. So với các tựa game Batman trước đây, hãng phát triển Rocksteady Studios đã bổ sung thêm yếu tố hành động bí mật trong game khá sâu sắc và hấp dẫn các fan của "chiến binh bóng tối." Tại VGA 2010, phần 2 của Batman: Arkham Asylum mang tên Arkham City đã công bố đoạn trailer mới nhất hé lộ một vài chi tiết quan trọng trong phiên bản này. Kẻ phản diện mà Batman phải đối đầu trong Arkham City lần này là tay giáo sư điên Hugo Strange, vốn đang nắm trong tay sự thật về thân thế của Batman. Bên cạnh bí mật này, Hugo Strange còn có âm mưu điều chế một loại hóa chất mới để biến tay sai của hắn thành những chiến binh siêu cấp. Nhà phát triển trò chơi Rocksteady Studios cho biết quy mô và bối cảnh của Batman: Arkham City sẽ rộng lớn gấp 5 lần phiên bản trước. Chúng ta hãy chờ xem Batman sẽ đối đầu với đạo quân của Hugo Strange như thế nào trong Arkham City, sẽ được phát hành vào năm 2011.

Dòng game đua xe Forza Motosport của Microsoft vốn là đối trọng khá xứng tầm với Gran Turismo của Sony, tại VGA 2010 này, phiên bản thứ 4 của Forza Motorsport được chính thức công bố ra mắt vào mùa thu năm 2011. Được phát triển bởi hãng Turn 10 và phát hành bởi Microsoft, Forza Motorsport 4 sẽ dành độc quyền cho hệ Xbox 360 và hỗ trợ tính năng cảm ứng mới ra mắt của Microsoft là Kinect, bên cạnh đua theo tay cầm điều khiển truyền thống. Theo Microsoft, với sự xuất hiện của thiết bị Kinect, Forza Motorsport 4 sẽ đem lại một trải nghiệm hoàn toàn mới và cực kỳ thú vị cho các fan của dòng game lẫn những game thủ lần đầu đến với thể loại đua xe mô phỏng.

Đó là những tựa game đáng chú ý nhất được công bố sẽ ra mắt vào năm 2011 tại VGA 2010. Ngoài ra, một số tựa game và tin tức khác cũng được đề cập nhưng không quá nổi bật như Prototype 2 sẽ ra mắt vào năm 2012, EA công bố tựa game lướt ván SSX: Deadly Descents phát hành vào năm 2011 và tựa game mới về vị thần Thor mang tên Thor: God of Thunder cũng sẽ ra mắt vào ngày 3/5/2011. Một thông tin khá thú vị khác được công bố là nhân vật Kratos của dòng game God of War sẽ xuất hiện trong trò chơi song đấu Mortal Kombat mới (Warner Bros. phát hành, NetherRealm phát triển) với vai trò là đấu sĩ khách mời bên cạnh dàn đấu sĩ nguyên bản của dòng game. Cuối cùng, một tin không mấy vui cho các fan của Gears of War là phiên bản 3 của dòng game không được công bố tại VGA 2010 như kế hoạch. Theo tin hành lang, nhiều khả năng những tin tức Gears of War 3 chỉ có thể được công bố vào năm 2011. Trò chơi sẽ ra mắt vào quý 3 năm sau.

CẨM TÚ

NHÌN LẠI eSports THẾ GIỚI 2010

Năm 2010 đã qua đi, để lại rất nhiều cột mốc quan trọng trong làng eSports thế giới. Hãy cùng Thế Giới Game điểm lại những sự kiện đáng nhớ nhất trong 12 tháng vừa qua.

HỒNG PHƯỢNG

Tháng 2

ESWC hồi sinh

Sự trở lại của huyền thoại eSports WorldCup sau một năm chìm ngập trong bê bối về việc thanh toán giải thưởng cho nhà vô địch mùa giải trước. Theo đó, vòng Chung kết Thế giới được tổ chức tại khuôn viên Disneyland, Paris (Pháp) vào ngày 25/6. Tổng giá trị giải thưởng cho các bộ môn lên tới hơn 250.000 USD. Trước đó, thương hiệu giải đấu danh giá này đã dính vào vụ xì căng đan rất lớn khi Games Services – công ty đứng sau ESWC – gặp khó khăn về tài chính. Vậy là xuyên suốt 2010, Games Services đã rao bán cái tên ESWC cho một đơn vị thứ ba có tên DIP Communication.Sau rất nhiều nỗ lực kêu gọi tài trợ của DIP, cuối cùng ESWC 2010 cũng khép lại êm xuôi, để lại nhiều kỷ niệm đẹp về sự hồi sinh của "cựu hoàng làng eSports".

Tháng 5

Tỉ phú Arbalet

Từng là một fan cuồng nhiệt của bộ môn eSports Age of Empires, đại gia dầu mỏ xứ Kazhastan Arbalet quyết định đổ tiền đầu tư cho làng Counter Strike thế giới bằng hệ thống giải đấu có quy mô lên tới hơn 500.000 USD. Tuy nhiên, hệ thống này nhanh chóng sụp đổ sau vài mùa giải khi đội game được ông tài trợ (Na'Vi) chính thức bước lên ngôi vị số 1 thế giới.

Không chỉ rất hào phóng trong việc cơ cấu giải thưởng, Arbalet còn mạnh tay tài trợ cho các game thủ của mình. Hiện con số chính xác về khoản tiền lương mà các tay chuột được nhận vẫn là ẩn số nhưng nhiều người dự đoán nó sẽ chạm mức kỷ lục về giá trị bản hợp đồng trong lịch sử làng Counter Strike quốc tế.

Tháng 7

Starcraft II cập bến

StarCraft II ra mắt với thành công ngoài mong đợi, kèm theo đó là một loạt giải đấu lớn nhỏ diễn ra khắp mọi nơi trên thế giới, điển hình trong số đó là 3 tên tuổi: Người khổng lồ Bắc Mỹ Major League Gaming (MLG), huyền thoại Intel Extreme Master (IEM) và GOMTV Global StarCraft League (GSL).

Đặc biệt, GSL được đánh giá nổi bật hơn cả khi tổ chức với quy mô giải onLAN toàn Thế giới. Có nghĩa là bất cứ game thủ nào cũng có thể ghi danh và thi đấu tại địa điểm ấn định ở Thủ đô Seoul, Hàn Quốc. Tổng trị giá giải thưởng lên tới 500.000 USD cho top 64 game thủ đứng đầu, trong đó nhà vô địch sẽ "nắm" trong tay số tiền khoảng 86.000 USD.

Bên cạnh đấy, với việc giới thiệu công cụ Galaxy Editor (công cụ chỉnh sửa map được tích hợp trong StarCraft II) có sức mạnh "khủng khiếp" hứa hẹn một tương lai tươi sang cho các kiến trúc sư tài ba trong việc thỏa sức sang tạo ra nhiều cách chơi khác nhau (Custom map). Theo nhiều nguồn tin, Blizzard đã tẩu tán gần 2 triệu bản StarCraft II ngay trong vòng 24 tiếng đầu tiên.

Tháng 9

Blizzard vs. KeSPA

Những mâu thuẫn về quyền lợi (bản quyền game) không được giải quyết giữa Blizzard và Hiệp hội Thể thao Điện tử Hàn Quốc (KeSPA) đã dẫn đến khó khăn trong công tác tổ chức giải StarCraft: Broodwar tại xứ Kim Chi. Tập đoàn Gretech – chủ sở hữu thương hiệu GOMTV nổi tiếng – hiện là cơ quan duy nhất được cấp phép tổ chức mọi game của Blizzard một cách hợp pháp tại Hàn Quốc.

Theo đó, Blizzard cho rằng với vị thế là nhà sản xuất trò chơi, mọi nội dung có liên quan tới StarCraft: Broodwar từ VOD/file replay trận đấu, các chương trình truyền hình, sự kiện… đều là tài sản của hãng; trong khi KeSPA cho rằng "vị khách" của mình đã quá lộng quyền trên xứ người. Bên cạnh đấy, sự ghẻ lạnh của KeSPA với các giải đấu của GOMTV cũng đã trở thành chất xúc tác giữa họ và Blizzard. Không chịu thua kém, KeSPA đã ra lệnh "cấm vận" tới toàn thể game thủ chuyên nghiệp của 12 proteam Hàn Quốc trong bất cứ sự kiện nào của Blizzard; ai vi phạm sẽ bị tước chứng chỉ progamer tạm thời. Vậy là chiến tranh bùng nổ một cách dữ dội mà phần thắng không biết nghiêng về ai.

eSports cũng bán độ

Tháng 10

Diễn ra trước vòng Chung kết World Cyber Games 2010, giải đấu League of Legends (LoL) lần đầu tiên được tổ chức tại Trung Quốc, Đông Nam Á, Mỹ và châu Âu bằng cả hình thức online lẫn onLAN để tìm ra 4 ứng viên xuất sắc nhất góp mặt vào lễ hội eSports Thế giới.

Đây là một bước tiến rất quan trọng khi LoL đã thoát khỏi cái bóng của điều tiếng "game nhái DotA" và công nhận là một tựa game eSports mới, hứa hẹn đem nhiều trải nghiệm thú vị cho game thủ trong tương lai.

World Cyber Games kỷ niệm sinh nhật 10 năm tại "Thành phố của những thiên thần" Los Angeles. Bên cạnh các nội dung thi đấu truyền thống, Ban tổ chức đã bổ sung thêm nhiều nội dung phong phú, phù hợp với thị hiếu cộng đồng trong năm vừa qua mà vẫn đảm bảo tính đối kháng và chiến thuật ở eSports.

Tuy nhiên, theo đánh giá khách quan, chi phí tổ chức cũng như đi lại tại Mỹ đắt hơn rất nhiều so với Trung Quốc nên giải đấu có phần kém hoành tráng so với WCG 2009 tại Thành Đô, Trung Quốc. Số lượng khán giả được ghi nhận không có đột biến mặc dù đây là dịp kỷ niệm mang nhiều ý nghĩa với thương hiệu giải đấu.

Tín đồ eSports đã có một tháng thật sôi động cả nghĩa tích cực lẫn… cực. Xì căng đan thả độ của làng game thủ chuyên nghiệp StarCraft Hàn Quốc bị phanh phui, gây chấn động Thế giới khi số tiền vi phạm lên tới hơn 2 triệu USD.

Nhem nhóm từ năm 2006 và thực sự bùng phát vào 2009 cho đến trước khi bị phát hiện, đường dây thả độ giữa nhà mạng và các game thủ đã liên đới tới rất nhiều nhân vật cộm cán của Thể thao điện tử xứ Kim Chi. Đáng kể, ông hoàng một thời Ma "sAviOr" Jae Yoon thuộc đội game CJ ENTUS đã chính thức tự kết liễu sự nghiệp thi đấu (hay sau này là hoạt động trong ngành công nghiệp không khói này) của mình khi được nêu đích danh ngay từ những ngày đầu của vụ bại lộ.

Sau khi có sự tham gia của phía cảnh sát, cũng như lời thú nhận của "nhạc trưởng Zerg" sAviOr (tên gọi do fan hâm mộ đặt cho game thủ) và sau này là hàng loạt cá nhân khác, làng StarCraft Hàn Quốc đã có lúc tưởng như chấm dứt. Câu chuyện trên một lần nữa đã giáng lên hồi chuông cảnh tỉnh lớp game thủ đàn em về việc giá trị của việc lao động chân chính.

Tháng 12
Lắm kẻ còn giỏi hơn ta

Giải đấu SMM 2010 xuất hiện sau một thời gian "im thin thít và lặn mất tăm". Đến với SMM 2010, thay vì bữa tiệc đa sắc tộc khi có sự tham gia của các đội châu Âu như năm trước, lễ hội DotA năm nay có phần tẻ nhạt hơn khi chỉ toàn đại diện của châu Á. Xuyên suốt giải đấu, người Trung Quốc tiếp tục phô trương sức mạnh khi đứng đầu đều là 4 đội đến từ Đại lục. Đội DotA Việt Nam cũng để lại nhiều ấn tượng tốt đẹp khi cán đích ở vị trí thứ 5 trong khi chủ nhà Malaysia NV.my xếp hạng 6.

Tháng 11
Dậy sóng

Cùng League of Legends, Heroes of Newearth (HoN) dần vượt qua cái bóng của "game nhái DotA" và Dreamhack là một trong những giải đấu onLAN HoN đầu tiên với tổng giải thưởng lên tới 50.000 USD. Trong khi đó, DYA lại là sự kiện văn hóa đi kèm eSports với phần thưởng là chuyến du đấu vòng quanh Đông Nam Á. Ngoài ra, chúng ta cũng không thể không nhắc đến việc S2 Games (studio phát hiển HoN) đã đồng ý tài trợ hàng loạt giải đấu online lớn nhỏ như một phần trong chiến dịch quảng bá thương hiệu. Và họ đã thành công khi tầm ảnh hưởng của trò chơi ngày một nâng cao thấy rõ khi nhiều website eSports uy tín đã mở thêm chuyên mục HoN.

"Theo chân" đại gia dầu mỏ xứ Kazhastan là đại gia đến từ Trung Quốc có cái tên khá "dễ thương": Loveen. Lần đầu tiếp xúc với DotA tại Mỹ trong thời gian du học, cậu sinh viên Loveen ao ước sẽ có thương hiệu giải đấu cho mình và giấc mơ đó đã trở thành sự thực. Tháng 11, sau một thời gian dài chuẩn bị kỹ lưỡng, giải World DotA Championship được công bố, với quy mô tổ chức tại các châu lục. Vòng chung kết diễn ra tại thành phố Vũ Hán với tổng trị giá giải thưởng lên tới hơn 50.000 USD.

Trước đó, Loveen cũng từng gây sốc với việc tài trợ liền tay cho những 4 đội DotA là NV.int, NV.cn, NV.my, NV.ladies (NV là viết tắt của Nirvana). Nhưng sau một thời gian hoạt động không ổn định và vài mâu thuẫn nội bộ, NV.int tan rã còn NV.ladies "tự" biến mất trên bản đồ dẫu cả hai đều là cái tên rất hứa hẹn.

Làng eSports Thế giới tiếp tục được thêm một phen dậy sóng khi Valve có ý định đăng ký bản quyền DotA dưới cái tên của hãng với sự "thu nạp" thành công IceFrog. Ngay lập tức, Pendragon, hiện đang làm việc cho Riot Games phát triển League of Legends và từng có thời gian xây dựng map DotA, lên tiếng phản đối cho rằng DotA là sản phẩm của cộng đồng chứ không thuộc về cá nhân nào cả. Như đổ thêm dầu vào lửa, Valve công bố dự án DotA 2, hứa hẹn nền tảng đồ họa đẹp mắt hơn và gameplay có nhiều cải tiến. Đến nước này, Blizzard đã không thể tiếp tục khoanh tay làm ngơ khi bắt đầu thu xếp thủ tục kiện tụng Valve trước Tòa án Hoa Kỳ. Căn cứ theo luật Sở hữu Trí tuệ, rõ ràng Valve đã đuối lý hơn đối thủ của mình khi IceFrog sử dụng WarCraft 3 để xây dựng nền tảng map. Điều này nhắc chúng ta đến câu chuyện bố nuôi và bố đẻ tranh giành một đứa con. Xét cho cùng, mọi thứ DotA có được ngày hôm nay đều nhờ Blizzard: Cốt truyện, nhân vật, World Editor (công cụ tạo map được tích hợp ngay trong WarCraft III)… Trong thời gian chờ Tòa án xét duyệt đơn kiện, Blizzard cũng công bố StarCraft 2 DotA, thu hút được sự chú ý của đông đảo fan hâm mộ.

Nhưng từ sự việc này, cộng đồng DotA bắt đầu chia làm hai phe: Ủng hộ Valve/ Ice Frog hay ủng hộ Blizzard. Có lẽ, nếu đem nhau ra trước tòa thì cơ thua của Valve sẽ rất cao, và dự án DotA 2 sẽ gặp nhiều vấn đề nếu hãng tiếp tục ngoan cố sử dụng tài nguyên của Blizzard (danh tiếng DotA) để phát triển thành game của mình.

ĐIỆN ẢNH LOÀI MÈO

NĂM CON MÈO, CHÚNG TA HÃY CÙNG NHAU THƯỞNG THỨC NHỮNG BỘ PHIM VỀ NHỮNG CHÚ MÈO ĐÁNG YÊU DỄ THƯƠNG NHÉ.

THE CAT RETURNS

Một bộ phim hoạt hình của hãng Studio Ghibli danh tiếng của Nhật. Câu chuyện xoay quanh cô bé có tên là Haru vô tình cứu sống được một chú mèo xém chút bị xe cán. Haru không ngờ rằng chú mèo ấy chính là hoàng tử của vương quốc mèo. Vì mong muốn đền đáp ơn cứu mạng của Haru, hoàng tử đã mời cô bé đến vương quốc của mình, và Haru bắt đầu có một cuộc hành trình kỳ thú trong cuộc đời khi đến vương quốc loài mèo. Chủ đề của bộ phim muốn nhấn mạnh mỗi một con người phải có một niềm tin, một lập trường vững chắc, đừng để những hào nhoáng của thế giới bên ngoài làm mê hoặc. Bộ phim The Cat Returns được xem là một trong những bộ phim ăn khách nhất tại Nhật trong năm 2002, với doanh thu gần 6,5 tỷ Yên Nhật.

THE CAT IN THE HAT

Tác phẩm điện ảnh hài được cải biên từ cuốn truyện cùng tên của tác giả Dr. Seuss xuất bản vào năm 1957. Vào một ngày trời mưa to, người mẹ vắng nhà, hai nhóc con Conrad và Sally còn đang buồn rầu không biết sẽ giải sầu ra sao thì đột nhiên có tiếng gõ cửa. Thầm nghĩ trong bụng vào ngày đen đủi thế này thì ai sẽ đến viếng thăm chứ? Bất ngờ xuất hiện trước mặt Conrad và Sally là một con mèo đội chiếc mũ viền trắng đỏ. Một con mèo biết nói chuyện và biến đủ mọi thứ thần thông. Lúc đầu hai nhóc con nghĩ rằng đã có người cùng chơi đùa với mình, nhưng rồi mọi thứ bất ổn dần dần hiện ra.

CATS & DOGS

Đại chiến chó mèo ra mắt năm 2001 đạt được thành công lớn về mặt doanh thu, chính vì vậy nhà sản xuất không ngại ngần tiếp tục đầu tư phần 2 với phiên bản 3D. Chó và mèo là kẻ thù không đội trời chung từ trước đến nay, chuyện đối đầu của hai phe phái này ngày càng hấp dẫn hơn khi có sự hỗ trợ của các loại thiết bị điện tử đa năng. Và còn phi phàm hơn nữa khi đến một lúc nào đó, cả hai phe cùng cộng tác với nhau để chống lại kẻ thù chung.

THE ADVENTURES OF MILO AND OTIS

Lần đầu tiên Masanori Hata vừa làm biên kịch vừa làm đạo diễn và cho ra một bộ phim điện ảnh thuần động vật. Bộ phim miêu tả về quá trình trưởng thành của chú mèo tên Milo và người bạn thân là chú chó Otis của mình. Toàn bộ bộ phim đều không hề có sự xuất hiện của con người, nhưng thông qua những người bạn mà Milo gặp phải, chú chó trung thành, con cáo xảo quyệt, nai con hiền hòa…những nhân vật cũng phần nào đại diện cho tính cách mỗi một con người trong xã hội hiện đại. Ra mắt vào năm 1986 tại Nhật, bộ phim nhận được nhiều lời khen ngợi và đạt được con số doanh thu lý tưởng.

THANH VÂN

PHIM TẾT 2011

MÙA PHIM TẾT ĐÓN NĂM MỚI TÂN MÃO CÓ NHIỀU BỘ PHIM HẤP DẪN, ĐANG CHỜ ĐÓN NGƯỜI XEM.

THANH VÂN

TANGLED

WALT DISNEY LUÔN NÓI RẰNG: "Nên có một giọt nước mắt cho mỗi tiếng cười." Đó cũng là một lời nhận xét súc tích nhất cho bộ phim Tangled hay tất cả các bộ phim của hãng Disney nói chung. Tangled kể một câu chuyện với rất nhiều nhân vật hài hước, nhưng nó cũng không thiếu những khoảnh khắc tình cảm đầy rung động.

Flynn Rider là một kẻ trộm có vẻ ngoài rất hấp dẫn và đang bị truy nã khắp nơi. Trong một lần trốn chạy, anh ta ẩn mình trong một ngọn tháp kỳ bí và đã bị bắt làm con tin bởi Rapunzel, một thiếu nữ xinh đẹp có một bộ tóc vàng óng dài hơn 20 mét. Cô nàng tò mò nên bắt giữ Flynn để tìm mọi cách thoát khỏi tòa tháp đã nhốt cô hàng nhiều năm nay. Rapunzel thỏa hiệp với anh chàng đạo chích và cặp đôi hi hữu này bắt đầu một cuộc phiêu lưu thú vị. Đồng hành cùng họ là một chú ngựa hóm hỉnh, một con tắc kè rất cảnh giác và một nhóm người thô lỗ đến từ một quán rượu.

Hai người họ vốn không thực sự biết hết về bản thân mình, và trong quá trình gần bên nhau, mỗi người đều khám phá ra định mệnh của riêng mình. Flynn là một anh chàng từng trải, từng đi đây đi đó, trong khi Rapunzel là một cô gái thông minh nhưng ngây thơ và không có kinh nghiệm sống phong phú như Flynn. Anh ta sẽ giúp đưa cô đến một nơi mà ở đó cô có thể nhìn rõ hơn bản thân mình, còn cô sẽ giúp đưa anh đến một nơi mà anh có thể sửa chữa những lỗi lầm đã mắc phải trong cuộc sống. Cùng với nhau, họ lấp đầy những gì mỗi người đang thiếu sót.

Phim được chiếu tại: *MegaStar Hùng Vương Plaza, MegaStar CT Plaza, Galaxy Nguyễn Du, Galaxy Nguyễn Trãi, Galaxy Tân Bình, Lotte Q.1, Lotte Q.7, Thăng Long, Đống Đa, BHD Star*

Đạo diễn: Nathan Greno, Byron Howard

Diễn viên lồng tiếng: Mandy Moore, Zachary Levi, Donna Murphy

Ngày ra mắt dự kiến: 28/1

CÔ DÂU ĐẠI CHIẾN

SINH RA TRONG MỘT GIA ĐÌNH GIÀU CÓ, lại là con trai một nên Thái (Huy Khánh) sớm nổi tiếng ở Sài Thành về mức độ ăn chơi, đặc biệt là thói trăng hoa. Điển trai và lắm tiền nên đi đến đâu Thái cũng được nhiều cô gái xinh đẹp vây quanh. Quen thói "bắt cá 2 tay", Thái hẹn hò cùng lúc đến 4 cô gái "chân dài": Quyên (Ngân Khánh), Trang (Ngân Khánh), Phương (Phi Thanh Vân), Châu (Vân Trang).

Quen thói ăn chơi vẫy vùng, thay người yêu như thay áo, Thái không ngờ có một ngày mình trúng phải tiếng sét ái tình của Linh (Ngọc Diệp) - cô họa sỹ xinh đẹp, dịu dàng. Quyết tâm có một cuộc tình nghiêm túc với Linh, Thái quyết định

BÓNG MA HỌC ĐƯỜNG (3D)

BÓNG MA HỌC ĐƯỜNG là tác phẩm điện ảnh phiên bản 3D đầu tiên do Việt Nam sản xuất. Bộ phim sẽ giải mã những câu hỏi thầm kín của giới trẻ liên quan đến gia đình, tình yêu và bạo lực học đường. Điểm đặc biệt là câu chuyện được kể từ cái nhìn của một con ma chuyên bám theo dụ dỗ những đứa trẻ chán đời, vì là ma nên có thể thâm nhập rất sâu vào các ngóc ngách của thế giới học đường, tìm ra câu trả lời thú vị và bất ngờ nhất.

Bộ phim là câu chuyện lạ lùng về Nam Linh, một hồn ma già bị điều khiển bởi nhóm ma tuổi teen siêu quậy để rồi phát hiện ra bí mật của những đứa trẻ đáng thương, trong đó có con trai mình. Nam Linh không chỉ là một con ma sợ ma nhất mà còn là một nhà văn chuyên viết truyện bạo lực cho teen nhưng chẳng hiểu gì về teen, một người cha yêu con nhưng hoàn toàn xa lạ với con trai mình. Bao nhiêu điều đáng tiếc đã xảy ra trong cuộc sống bởi sự xa cách, thiếu hiểu biết ấy. Cuộc phiêu lưu của Nam Linh theo chân những con ma teen siêu quậy hoá ra lại là con đường ngắn nhất để thâm nhập vào thế giới đầy uẩn khúc của tuổi teen: nghiện web, yêu sớm, bi kịch gia đình, bạo lực học đường, và tận cùng là tìm đến cái chết…Bi kịch mỗi người mỗi khác nhưng từ sâu thẳm, bất cứ ai cũng cần có tình yêu cuộc sống và sự cảm thông giữa người với người.

Đạo diễn: Lê Bảo Trung

Diễn viên: Hoài Linh, Wanbi Tuấn Anh, Trương Quỳnh Anh, Elly Trần, Đinh Ngọc Diệp

Ngày ra mắt dự kiến: 26/1

Bóng Ma Học Đường vẽ nên bức tranh nhiều màu sắc về cuộc sống của những cô cậu học sinh ở một ngôi trường cấp 3. Có những mảng màu tươi sáng như tuổi học trò hồn nhiên, tình yêu chớm nở, nhưng cũng có những mảng tối như trốn học, băng nhóm, đánh nhau, xé quần áo, quay video clip tung lên mạng, tự tử vì yêu…Đó chính là những "bóng ma học đường" đang có xu hướng lan truyền với tốc độ rất nhanh qua các trường trung học. Bộ phim mang màu sắc ma quái nhưng lại phản ánh một hiện thực nóng bỏng về giới trẻ và vấn đề bạo lực học đường.

Bóng Ma Học Đường đánh dấu một bước tiến của điện ảnh Việt Nam bắt kịp với xu hướng làm phim 3D trên thế giới. Hiệu ứng hình nổi 3 chiều sẽ kéo dài suốt bộ phim. Những mũi tên bay vun vút, những trận mưa bong bóng đẹp lung linh, lửa, khói… tràn ra khỏi màn hình, đưa khán giả vào một thế giới ma và người sống động như thật, đặc biệt thót tim với những màn bị hồn ma truy đuổi. Lần đầu tiên khán giả Việt Nam sẽ được chiêm ngưỡng thành phố Sài Gòn trong không gian điện ảnh 3 chiều.

Phim được chiếu tại: MegaStar Hùng Vương Plaza, MegaStar CT Plaza, Galaxy Nguyễn Du, Galaxy Nguyễn Trãi, Galaxy Tân Bình, Lotte Q.1, Lotte Q.7, Thăng Long, Đống Đa, BHD Star, Cinebox

chia tay từng cô nhân tình cũ. Tuy nhiên, điều đó không dễ dàng như Thái nghĩ, bởi "đòn ghen" của phụ nữ bao giờ cũng dữ dội và…đáng sợ, nhất là của các cô gái xinh đẹp.

Đạo diễn: Victor Vũ

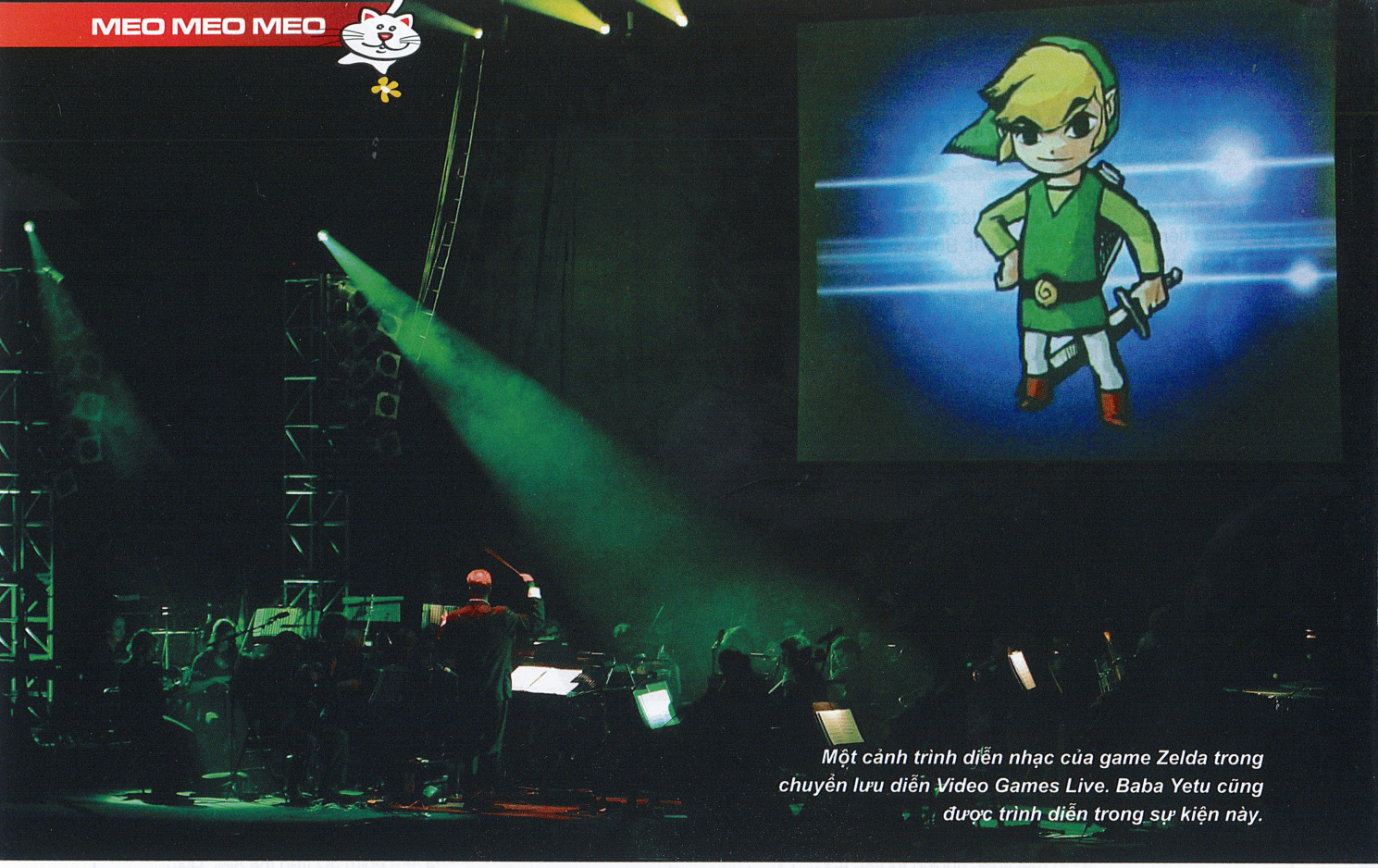
Diễn viên: Huy Khánh, Ngọc Diệp, Lê Khánh, Ngân Khánh, Phi Thanh Vân, Vân Trang

Ngày ra mắt dự kiến: 28/1

Trớ trêu thay, điều đó lại xảy ra đúng ngày cưới của Thái và Linh. Cả 4 vị khách không mời bỗng dưng cùng xuất hiện, với các loại "vũ khí", quyết tâm "lấy mạng" chú rể cho bằng được. Đám cưới trong phút chốc biến thành một cuộc rượt đuổi náo loạn và đầy…hài hước.

Số phận của "chú rể trăng hoa" rồi sẽ ra sao? Cuộc chiến của "Ngũ Long công chúa" sẽ kết thúc như thế nào? Ai là người cuối cùng chiếm giữ được trái tim của chàng công tử đào hoa?

Phim được chiếu tại: MegaStar Hùng Vương Plaza, MegaStar CT Plaza, Galaxy Nguyễn Du, Galaxy Nguyễn Trãi, Galaxy Tân Bình, Lotte Q.7, Thăng Long, Đống Đa, BHD Star.



Một cảnh trình diễn nhạc của game Zelda trong chuyến lưu diễn Video Games Live. Baba Yetu cũng được trình diễn trong sự kiện này.

KHÚC HOAN CA SAU 10 NĂM CHỜ ĐỢI

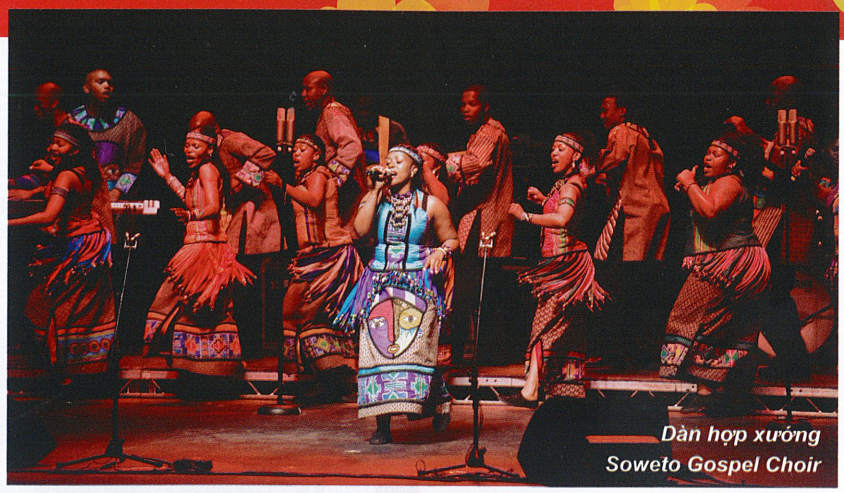
ĐƯỢC CÔNG NHẬN VÀ THAM GIA ĐỀ CỬ CHO GIẢI GRAMMY CỦA VIỆN HÀN LÂM KHOA HỌC VÀ NGHỆ THUẬT GHI ÂM MỸ (NARAS) TỪ KỲ GRAMMY THỨ 42 (NĂM 2000), NHƯNG ĐẾN CUỐI 2010, ỨNG CỬ VIÊN ĐẦU TIÊN CỦA LÀNG GAME MỚI XUẤT HIỆN.

MƯỜI NĂM... TÌNH CHÔN DẤU

Với sự nỗ lực của nhiều con người đang sáng tác âm nhạc cho game một cách thầm lặng hay những nhân vật không ngừng phản biện với NARAS và Ủy ban Giải thưởng và Đề cử Grammy, cuối cùng Hội đồng Đánh giá của NARAS đã duyệt 3 hạng mục mà nhạc game có thể ứng cử:

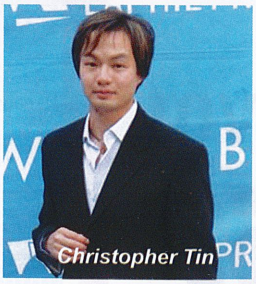
- Album nhạc hay nhất cho Phim, TV hay các Phương tiện Hiển thị khác (Best Soundtrack Album for Motion Picture, Television, or Other Visual Media)
- Bài hát hay nhất cho TV hay các phương tiện hiển thị khác (Best Song for a Motion Picture, Television, or Other Visual Media)
- Bản nhạc hòa tấu Hay nhất cho , TV hay các phương tiện hiển thị khác (Best Instrumental Composition for Motion Picture, Television, or Other Visual Media)

Ở đây, cụm từ "Các phương tiện hiển thị khác" (Other visual media) là thuật ngữ được dùng để bao gồm các trò chơi



Dàn hợp xướng Soweto Gospel Choir

(video and computer games) đa phương tiện, và tiềm năng ngày càng thu nhỏ của Internet. Kể từ Grammy thứ 42, tuy chưa có bài nhạc được đề cử (mặc dù ngành game có đội ngũ các nhà soạn nhạc hùng hậu và nhiều bài hát, bản nhạc được cộng đồng đánh gia cao) nhưng hòn đá đã bắt đầu lăn.



Christopher Tin

BABA YETU: CÁI GẬT ĐẦU ĐẦU TIÊN CỦA GRAMMY

Nhà soạn nhạc Christopher Tin đã nhận được 2 đề cử cho giải Grammy – một trong số đó là tác phẩm nhạc khúc mở màn của Civilization.

Bài nhạc "Baba Yetu" do dàn hợp xướng Soweto Gospel Choir trình bày, được lọc lại trong danh sách "Bản soạn nhạc hay nhất đi cùng các giọng ca". Nó sẽ cạnh tranh cùng bản "Baby" của Roger Treece, "Based On A Thousand True Stories" của Vince Mendoza, "Don't Explain" của Geoffrey Keezer, và "Imagine" của Herbie Hancock và Larry Klein.

Christopher Tin vốn viết "Baba Yetu" cho tựa game chiến lược năm 2005 của nhà phát triển Firaxis, nhưng các nhóm hợp xướng địa phương và chuyên nghiệp đã mang bài mở rộng ra ngoài cộng đồng game Civilization, trình diễn nó trong hơn 1000 buổi hòa nhạc sống. Nó cũng là phần của Video Games Live, chuyến lưu diễn hòa nhạc của game do các dàn giao hưởng và hợp xướng thể hiện.

Đề cử Grammy khác của nhà soạn nhạc Christopher Tin là album đầu tay Calling All Dawns, được đề cử cho giải "Best Classical Crossover Album". CD này ghi âm hơn 200 nhạc sĩ trên toàn thế giới hát bằng 12 thứ tiếng khác nhau. "Baba Yetu" là bản nhạc mở đầu của album này.

Điều đáng chú ý của giải Grammy là một trong những điều kiện để một bản nhạc được đề cử là nó phải được phát hành thương mại trong đĩa CD riêng hay lưu trữ bằng định dạng Red Book

Ảnh chụp màn hình của trò chơi Civilization IV

audio có trong đĩa CD-ROM game hay loại CD có thể bật nghe bằng đầu nghe nhạc. NARAS có định nghĩa hẳn hoi về sản phẩm thương mại nhưng ở đây, điều cần giải thích là bản nhạc đề cử phải được phát hành nghiêm túc và tuyệt đối không thể là "cây nhà lá vườn" (nghĩa là không được ghi vào đĩa trắng bằng đầu ghi đĩa máy tính và có phiên bản tải về trực tuyến trên website cá nhân).

CÁC GIẢI THƯỞNG ÂM NHẠC GAME KHÁC

Nếu như NARAS là tổ chức danh tiếng nhất công nhận các thành tựu âm nhạc game, họ không phải là tổ chức duy nhất làm điều đó.

Tổ chức phi lợi nhuận Game Audio Network Guild (G.A.N.G.), tập trung vào âm thanh tương tác (interactive audio), có lễ trao giải hàng năm. G.A.N.G. xác định các thành tựu và chất lượng cao của các cá nhân, dự án và sản phẩm, mà điều này có tác động tích cực, đầy ý nghĩa đối với nghề và nghệ thuật sáng tác âm thanh tương tác, cộng đồng và cả ngành công nghiệp tương tác. Họ công nhận âm nhạc, thiết kế âm thanh và vai diễn lồng tiếng như ba mảng đề cử chính và đánh giá dựa trên giá trị, chất lượng, sáng tạo đột phá của xuất phẩm cùng tác động đối với cộng đồng. Website của G.A.N.G.: *www.audiogang.org.*

Viện Hàn lâm Khoa học và Nghệ thuật Tương tác (The Academy of Interactive Arts and Sciences - AIAS) cũng có giải Thành tựu Tương tác (Interactive Achievement Award) trong các hạng mục Thiết kế Âm thanh Tốt nhất (Best Sound Design) và Bản nhạc Gốc Hay nhất (Best Original Score) trong lễ trao giải hàng năm.

Còn phải kể đến sự khích lệ cá nhân của nhân vật đàn anh trong ngành - Chance Thomas. Ông đã bắt đầu sáng tác nhạc game cho Sierra Online (tựa Quest for Glory V: Dragon Fire) từ 1996. Đến nay, ông đã ghi tên mình cùng nhiều giải thưởng cho nhạc phim và game như King Kong, X-Men, Lord of the Rings, Avatar: The Video Game,... Trong các sự kiện liên quan đến game như GDC, ông thường có giải thưởng mang tên mình trao cho các tài năng của ngành.

"Nếu chúng ta ấp ủ và hỗ trợ viện hàn lâm của riêng giới âm thanh game chúng ta," Chance Thomas đã từng nói, "nó sẽ rất có ý nghĩa với sự nghiệp theo góc độ giáo dục, cơ hội quan hệ kinh doanh, hỗ trợ lập pháp và những giải thưởng mà luôn có ý nghĩa với những người sáng tạo âm thanh".

Ngoài ra, còn phải kể đến các sự kiện khác có trao giải cho âm thanh game như Game Developers Conference (GDC), Independent Games Festival (IGF), tạp chí PC Gamer Magazine, Spike TV, và Viện Hàn lâm Nghệ thuật Phim và TV của Anh (British Academy of Film and Television Arts - BAFTA).

YÊN KHÊ

NÂNG CẤP ĐÓN XUÂN VỚI ANALYSIS, FURUTECH & VIBRAPOD

Với dây loa Analysis Plus Clear Oval, dây tín hiệu Furutech ADL Alpha Line 2 và nhất là thêm phụ kiện khử rung cực kỳ lợi hại của Vibrapod (tổng cộng vài triệu đồng thêm thắt), dàn Hi-Fi của bạn chắc chắn sẽ lên đẳng Hi-End!

GIỚI THIỆU VỀ HÃNG ANALYSIS PLUS

Analisys Plus là tập đoàn kỹ thuật cao, thành lập năm 1993 tại Mỹ, quy tụ các kỹ sư vật lý, điện tử chuyên nghiên cứu và cung ứng công nghệ tiên tiến cho các khách hàng nổi tiếng như NASA, General, Ford, Motorola, Mitshubishi... Qua nhiều thời gian khảo sát trên máy tính và thực nghiệm, các kỹ sư Analysis Plus kết luận là thiết kế kiểu dây tròn thông dụng không đủ tiêu chuẩn để đáp ứng sự dẫn truyền, phân tách, và tái tạo âm thanh chính xác. Dựa trên các kết quả nghiên cứu và đo đạc khoa học, họ đã phát triển thiết kế cấu hình xếp dây trái xoan rỗng Hollow Oval Design. Thiết kế xoan rỗng giúp các tần số dẫn truyền nhanh nhất, chính xác nhất dù ở tần số cao và rất cao; trong khi các dây dẫn hình tròn bị khuyết điểm nặng do hiệu ứng nhiễu ở vỏ bọc, do hiện tượng bó dây, xếp dây sát nhau, điều mà dây Analysis Plus với thiết kế hình trái xoan rỗng không mắc phải .

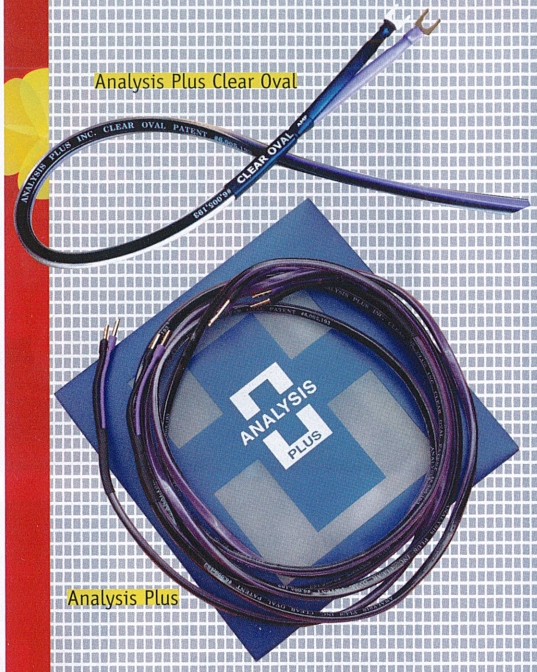
Khi mắc cặp dây Analysis Plus Clear Oval thay cho cặp dây Monster đồng mạ bạc tiết diện lớn, cảm nhận lập tức là mức độ sạch tăng vọt, không gian tính cũng tăng và sau đó là độ động của âm thanh cũng được cải thiện rất nhiều. Từng tiếng đàn căng mọng và rành mạch. Bộ dàn nâng được một cấp.

FURUTECH ADL ALPHA LINE 2

Tự hào vì đã giành được sự ủng hộ của những người sành chơi âm thanh trên toàn thế giới, cuối năm 2010, Furutech (Nhật) vừa cho ra lò dòng sản phẩm mới mang tên ADL – Alpha Design Labs. Serie ADL này sở hữu tất cả công nghệ cao cuả Furutech như Pure Tranmission - Alpha Process nhưng nhằm phục vụ số đông với công thức "chất lượng ưu việt/mức giá phù hợp", các sản phẩm này của Furutech đang được hoan nghênh tại châu Âu sành nghe và tiết kiệm.

Dây Furutech ADL Alpha Line 2 (giá tham khảo 140 USD, ~2,8 triệu đồng) được thực hiện với sự kiểm soát tỉ mỉ để đạt hiệu quả cao nhất mà chỉ ngắm nhìn vỏ hộp, linh kiện, và ngoại hình của dây ta đã kính nể:

- Sợi dẫn kiểu Balance, làm từ đồng siêu tinh khiết U-OFC qua xử lý Alpha cấp đông và chống nhiễm từ
- Giắc cắm khóa RCA FP-160 nguyên liệu đồng Alpha - alloy mạ vàng 24k (riêng bộ giắc này trị giá 100 USD)



Analysis Plus Clear Oval

Analysis Plus

VỚI NHIỀU THỜI GIAN VÀ NỖ LỰC XÂY DỰNG, BỘ DÀN HI-FI YÊU QUÝ CỦA BẠN DƯỜNG NHƯ VẪN THIẾU NHỮNG THỨ GÌ ĐÓ TƯỞNG CHỪNG NHỎ BÉ NHƯNG RẤT QUAN TRỌNG. ĐỂ XÂY DỰNG BỘ DÀN CÓ CHẤT ÂM ĐÚNG, SẠCH VÀ ĐẸP, XIN MÁCH BẠN VÀI "LIỀU THUỐC BỔ"...

Furutech Alpha Line 2

• Chất cách ly là loại nhựa dẻo đặc biệt dùng làm màng loa.

Khi thay thế dây tín hiệu tầm giá 400.000 đồng "Sài Gòn tự chế" bằng dây Furutech Alpha Line 2, tiếng đàn, giọng ca trong sạch hơn hẳn, không gian âm nhạc đầy đủ, tiếng sâu, chắc hơn… Đầu đĩa CD như trở thành mới và ampli thì như dễ "làm việc" hơn. Có dây tín hiệu này, bộ dàn được nâng cấp thêm một lần nữa.

CHÂN KỸ THUẬT CHỐNG NHIỄU RUNG VIPRAPOD

Người chơi máy thường xếp thiết bị audio trên bàn, tủ, kệ hoặc chồng lên nhau trong khi mọi thiết bị đều cần cách ly, nằm riêng để giải nhiệt và chống rung. Chấn rung từ loa tạo nên rất đáng kể, rồi máy CD, DVD, khi vận hành cũng tạo rung động và ngay ampli cũng sản sinh các rung động lẫn tiếng vang… tất cả đều làm giảm chất lượng âm nhạc của dàn máy. Vì thế, dù dàn máy có giá hàng chục nghìn USD hay máy chỉ có giá vài chục USD đều cần cách ly và chống những rung chấn để gia tăng hay phục hồi chất lượng âm thanh của nó.

Chân Vibrapod có 2 loại Isolator và Cone, đều được làm từ nhựa vinyl dẻo là loại nhựa dùng chế tạo đĩa than là giải pháp vô địch trong việc chống nhiễu rung. Khi đặt Vibrapod dưới mâm đĩa than, đầu quay CD, cassette; pre, power amplifiers đúng cách, sự cải thiện thấy rõ và gần như nhận ra ngay trong một vài phút. Vibrapod

Vibrapod HR CONE

Vibrapod HR ISolator.

còn tăng khả năng đọc của các đầu CD – DVD nhờ giúp mắt đọc hội tụ tia laser và giúp dò tìm chính xác hơn. Bạn có thể vỗ, lắc vào đầu CD đặt trên "vibrapod" khi máy đang làm việc mà không bị nhảy đĩa (nếu không có vibrapod, chỉ cần chạm vào đầu quay CD khi đang làm việc là đĩa sẽ bị nhảy). Thậm chí, trường hợp bạn bị diện tích căn phòng "chiếu bí", phải đặt đầu quay lên nóc loa, nếu có Vibracone để kê thì chuyện bất đắc dĩ này cũng có thể… "hợp lệ"!

Ứng dụng Vibrapod

• ***Isolator model 1:*** chịu lực ~1,5 kg/cục, dùng đặt đầu quay CD, DVD

• ***Vibrapod Isolator model 2:*** chịu lực ~2,5 kg/cục, dùng cho mọi máy thông dụng

• ***Vibrapod Isolator model 3:*** chịu lực ~5,0 kg/cục, nên có thể dùng cho máy loa có trọng lượng trung bình hay khá nặng như Transport, CD, D/A,Pre,Power (model này được sử dụng nhiều nhất)…

• ***Vibrapod Isolator model 4:*** chịu lực ~7,5 kg/cục, dùng cho máy nặng 25 – 30 kg

• ***Vibrapod Isolator model 5:*** chịu lực ~10 kg/cục, dùng đặt dưới mọi thiết bị AV hàng khủng

• ***Vibrapod Cone:*** chịu lực trên 11 kg/cục, dùng đặt dưới tất cả máy có trọng lượng "đau lưng"!

Isolator (chân tròn thấp 1.8cm) giá 125.000 đồng- Vibrapod Cone (chân chóp bi) giá 165.000 đồng. Muốn tối ưu hoá khả năng biểu diễn cuả các thiết bị, hãng Vibrapod đề nghị: (1) Sử dụng kép, đặt Cone lên trên Isolator để chúng thành 1 chân kép, khi đó sức chịu lực tính theo chân Isolator bên dưới; (2) Dùng tấm mica cách ly dầy 10 – 12 mm với chân Isolator, rồi đặt máy lên trên.

Ngay sau giây đầu tiên thử nghiệm chân Viprapod Isolator 3 với mâm đĩa than và sau đó dùng Cone với các đầu CD, cassette, ampli, người viết liền bị phụ kiện này mê hoặc và lập tức ghiền. Giọng ca, tiếng đàn…, tất thảy từ cao độ, trường độ, cường độ, âm sắc đều có xu hướng hội tụ về gốc. Các âm đều se lại và bản nhạc trở nên càng chi tiết, đúng, sạch, đẹp hơn bao giờ hết. Đây không chỉ tương đương với việc ta đã có một đầu quay mới mà là có một đầu quay mới đã được khử hết tạp âm! Từ một không gian ô nhiễm, chuyển sang một môi trường trong lành là cảm giác chính xác khi dùng vibrapod.

Vibrapod là 1 thiết bị hi-end đáng yêu, đáng mua. Nó là sản phẩm "làm thêm cho vui" của Kennard Industries chuyên cung ứng roăng cho hệ thống thuỷ lực ở Mỹ. Nhờ "được bao cấp" thiết bị, nguyên liệu mà giá bán Vibrapod chỉ là 6 – 8 USD/cái và bất chấp lạm phát, vẫn không tăng giá trong gần 20 năm qua. Chủ hãng Vibrapod Sam Kennard hiến 10% lợi tức của Vibrapod vào quỹ từ thiện.

Liên hệ: Audio Choice, 198A đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM,
www.amthanhvang.com

THẾ AN

TRÁI TIM THIÊN THẦN

ROGUE AUDIO LÀ MỘT CÔNG TY MỸ CHUYÊN LÀM AMPLI ĐÈN ĐIỆN TỬ CÓ TRỤ SỞ VÀ XƯỞNG CHẾ TẠO TẠI TIỂU BANG PENNSYLVANIA VÀ SẢN PHẨM CỦA ROGUE AUDIO ĐỀU ĐƯỢC THIẾT KẾ VÀ LẮP RÁP TẠI HOA KỲ. TRIẾT LÝ THIẾT KẾ VÀ CHẾ TẠO CỦA ROGUE AUDIO RẤT ĐƠN GIẢN LÀ HỌ CHỈ LÀM NHỮNG MÓN HÀNG MÀ CHÍNH HỌ KHI NGHE THẬT ƯNG Ý VÀ MUỐN MUA CHIẾC MÁY ĐÓ CHO BẠN BÈ.

MỞ MÀN

Mark O'Brien, chủ hãng Rogue muốn làm ra những sản phẩm mang tính đột phá về giá cả và chất lượng biểu diễn để phục vụ người chơi hi-end tiết kiệm nên đã cho ra đời serie Titan mà nay chúng tôi có dịp khảo sát ampli tích hợp Rogue Audio Cronus (giá tham khảo 1795 USD, ~38 triệu đồng).

Thiết bị để khảo sát chính gồm Rogue audio Cronus, CD Denon 3300, loa JBL 4312A và các phụ kiện (có giới thiệu trong số tạp chí này) là chân kỹ thuật Viprapod, dây tín hiệu Furutech ADL Line 2, dây loa Analysis Plus Clear Oval.

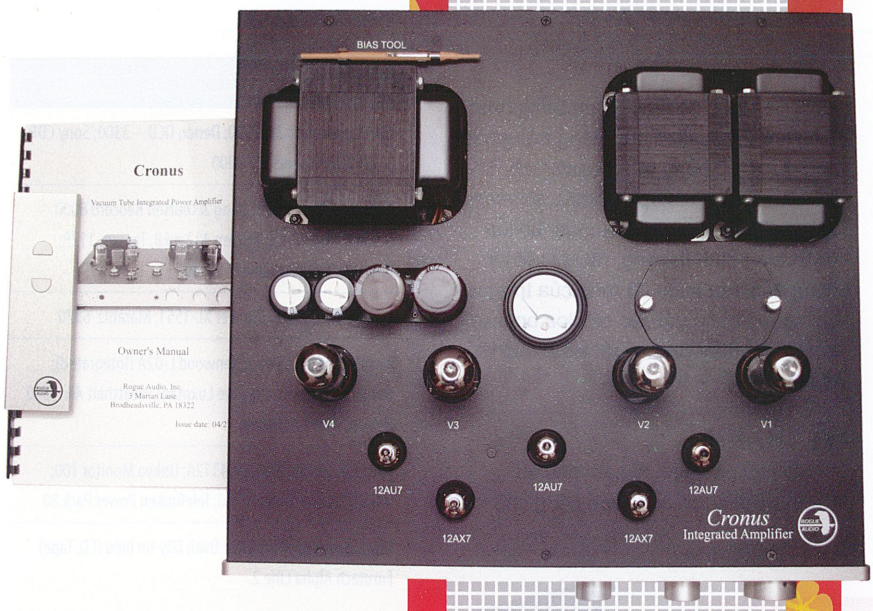
Cuộc thử với Cronus là một vụ trải nghiệm thú vị ngay từ đầu. Tôi khai mạc bằng bản Hotel California sau khi hâm nóng máy 20 phút và "nghe thấy hết" độ phân giải cao, độ động lớn, không gian 3 chiều và sau đó tôi đã không khỏi lúng túng, "không biết sẽ nghe gì tiếp theo" để tìm thêm các khả năng khác của nó…

Sau nửa giờ lục tìm, tôi lôi ra 1 bộ sưu tập "đủ nặng" để test. Nghe đĩa than Suites cho dàn nhạc No1&2 của J.S Bach, tôi được hưởng trọn chất âm analog và không khí âm nhạc thời kỳ Baroque dù chỉ dùng mâm đĩa than khiêm tốn Pioneer XL-1551. Tiếp nghe đĩa than nhạc Cello do cellist Peter Schenkman và pianist Elyakim Taussig thể hiện, tôi cảm nghiệm sâu sắc chất âm "gai cào" của Cello và "đanh chuẩn búa gõ" của piano. Rồi, tôi bắt tay vào thẩm định tiếp đĩa than Symphonie No.6 "Pathétique" của P.Tchaikovsky do Herbert von Karajan chỉ huy dàn nhạc Berlin Philharmoniker.

Giao hưởng bi thương này có 4 chương. Chương 1: Adagio – Allegro non troppo. Nửa đầu "dài dòng" (ở âm lượng nhỏ (piano) rất khó nghe) thể hiện sự gian nan. Tiếng sét định mệnh (âm lượng fortissimo) ở giữa chương 1 kéo theo những cao trào thể hiện cuộc chiến khốc liệt, quyết tử ở nửa cuối chương 1. Chương 2: Allegro con grazia như 1 khúc hoan ca dài. Chương 3: Allegro molto vivace (scherzo, khúc bông đùa) thể hiện niềm say mê chiến thắng, cảnh tung hoành nơi chiến trận của người anh hùng… Chương 4 Finale: Adagio

THÔNG SỐ KỸ THUẬT CỦA CRONUS

Linh kiện loại tốt, bền. Đồng hồ và hộp chỉnh phân cực dễ sử dụng
Băng thông: 20Hz - 30Khz
Công suất 55 Watts x 2 kênh/4 - 8 ohm
Dùng 4 đèn EL-34, 2 đèn 12AU7, 3 đèn 12AX7
Có 3 đường vào line level, 1 đường vào phono MM
Đường ra pream độc lập, có thể dùng thêm 1 power Atlas để chơi theo chế độ bi-am (1 pre + 2 power)
Hệ thống chỉnh bias cho 4 đèn công suất (tiện nghi cao cấp)
Headphone amplifier
Phono MM section gain 35dB
Remote thép đi kèm máy
Kích thước: rộng 45.5 x sâu 43 x cao 14 cm – nặng 25 kg.



lamentoso – Andante như nói về sự hy sinh không tránh khỏi của người anh hùng trước kẻ thù, định mệnh và về sự yên ả vĩnh hằng… Câu chuyện trong bài nhạc rất rõ ràng và số lượng nhạc cụ tham gia rất đông đảo để thể hiện rất nhiều cung bậc.

Cronus đã xử lý đầy đủ với sự chính xác kỳ lạ: rành mạch từ vị trí nhạc cụ, âm sắc, giọng ca… của từng nhạc cụ trong các bộ dây, gỗ, đồng, gõ. Cronus thể hiện chi tiết các kỹ thuật lớn, nhỏ, sự độc diễn và phối hợp thể hiện của tất cả nhạc cụ. Những quãng hiện lên rõ mồn một: quãng 2 – quãng 7 căng thẳng, gay gắt; quãng 3 – quãng 6 hài hoà, du dương; quãng 5 rộng rãi, khoáng đạt, quãng 4 ôn hoà trung tính… Những hoà âm và xử lý thuận - nghịch - thuận cũng hiển hiện chi tiết. Những âm thanh hình chuông hay hình loa nổi rõ và giàu cảm xúc.

Những điều đó giúp người nghe ngoài việc tận hưởng được tài chỉ huy 1 dàn nhạc lớn thống nhất trong đa dạng và phát triển tự do trong hoà hợp của Karajan còn thấy rõ dấu ấn của các soloist, nhạc công. Tay trống cổ điển thật đặc biệt, tremolo (ở âm lượng nhỏ) quá điêu luyện và các tay kèn đồng cũng điêu luyện không kém... Không thể vội kết luận công đầu trong thành công của vở diễn thuộc về nhạc trưởng hay soloists, bản nhạc hay nhạc cụ, thu thanh hay dàn

Cũng như nhà chế tạo Cronus, người test bộ ampli này ước mơ mua được nó cho mình và giới thiệu nó rộng khắp cho những người bạn nhạc.

nghe... Có đến 2 lần, tôi giật mình trước bước chuyển của nhạc tựa như đang ở những lần "nghe lớn" tại Nhạc viện TP.HCM vậy.

XỬ LÝ NGUỒN XUẤT SẮC

Khi chuyển qua nghe băng cassette, chúng tôi dùng 2 đầu câm cassette Pioneer CT-A9 và Tascam 112 mk II có chất âm analogue pha "khẩu khí" của 1 đầu quay CD cấp cao và nghe chương 2 của bản Italienisches Konzert soạn cho đàn clavecin của Bach, và trong bài này sự đối lập song hành giữa bè tay trái mộc mạc với bè tay phải lảnh lót, kiêu sa, khẳng định đẳng cấp xử lý âm thanh của ampli Cronus. Với những ampli khác, những cuốn băng cassette gốc và thu lại tốt đều có thể chấp nhận nhưng "ở" Cronus, nó bóc tách sự khác biệt rất rõ nghĩa là, chất âm Cronus không "nịnh tai" và nó giúp thẩm định bản nhạc, nhạc cụ, chế độ thu thanh, thiết bị thể hiện một cách xuất sắc…

LÀM CHỦ NHIỀU LOẠI LOA

Trên thực tế công suất 55W mỗi kênh của ampli chạy đèn được coi là "mạnh" bằng các loại ampli bán dẫn 100W – 150W/kênh. Và tôi biết nhiều audiophile cho rằng ampli đèn chỉ thích hợp loại loa có độ nhạy cao 93 dB trở lên, nên sau khi hài lòng với JBL 4312A độ nhạy 93 dB, tôi tiếp tục thử nó với loa Onkyo Monitor 100, có công suất 150W, 6Ohm độ nhạy 90 dB. Cuộc thử với loa này thoạt đầu không trôi chảy: Trên đầu quay CD Pioneer PD 3000, bản Giao hưởng số 9 của Beethoven do Royal Philharmonic Orchestra chơi dưới sự chỉ huy của Rene Leibowitz "không lên".

Tưởng do Onkyo Monitor có độ nhạy thấp nhưng không. Thử bản "Beethoven 9" do Chicago Symphony Chorus và Orchestra chơi dưới sự chỉ huy của George Solti, nhạc - ca đều "lên hết". Tôi cũng phát hiện bản trước "không kêu" là do chất lượng thu âm vào năm 1961 tại London không cao + đĩa CD là losless. Loa Onkyo M100 có bass 32 cm, lớn hơn bass 30 cm của loa JBL, độ nhạy kém so loa JBL, công suất cao hơn... nên cũng dễ thể hiện những bản nhạc lớn lao, nặng nề, "bề thế" hơn JBL. Cùng Onkyo M100, Cronus thể hiện rất rõ sự kỳ vĩ của "Beethoven 9" và cũng thể hiện rất tốt cái bi thương, cơn thịnh nộ, sự tin yêu và niềm khát khao... trong bản W.A. Mozart Requiem.

Với cặp loa Infinity Studio Monitor SM150 độ nhạy 102 dB, công suất đòi hỏi ampli 10W – 300W/kênh, thời gian để "cài cắm" dường như là dài so với thời gian nghe thử: Với đầu quay CD Teac ZD-7000, đầu quay cassette Beocord 9000 của Bang & Olufsen, tất cả rõ ràng, sáng sủa, dày dặn và dễ chịu ngay từ lần nghe thử đầu. Sinh ra để thể hiện các bản nhạc lớn nhưng với Cronus, cặp loa có bass 4 tấc Infinity cũng thể hiện rất tốt cả những bản vocal nhỏ đầy duyên dáng như Nhạc buồn Chopin, Bài ca Solveig (Hallstein, Soprano)... Đặc biệt, những ban nhạc đồng quê, nhạc jazz Cronus đều phô diễn tài nghệ một cách điêu luyện tự nhiện, dễ dàng trên cả dòng loa monitor được cho là có chất âm khô khan.

Tôi có 1 cặp loa Telefunken công suất 80W vốn thuộc về 1 dàn "all in one" Power Pack 80. Với vài loại ampli bán dẫn của Nhật, nó bị vỡ tiếng trống bass. Trên loa Telefunken này, tiếng trống bass như được gõ bằng trống bass rách. Tò mò như nhiều audiophile khác, tôi mang thử loa Telefunken với Cronus: bộ loa hoàn toàn bình thường, rất chi tiết và đúng đắn, hơi thiếu độ rộng của trầm vì chỉ ngang hàng với các cặp loa bookself khác. Mới thấy Cronus rất kiềm chế và chính xác.

VĨ THANH

Ở mỗi cấu hình loa, tôi đều so Cronus với ampli đang ráp riêng cho loa đó. Khi chơi loa Infinity SM 150, ampli bán dẫn tích hợp Kenwood L-02A cũng có thể so được với Cronus nhưng có sự khác biệt: tiếng qua L-02A tròn như những viên bi ve trà nhám còn qua Cronus thì như những viên bi ve nhẵn trơn, không có "ba vó". Kiểm tra Cronus với một số đĩa ca nhạc Việt Nam, tôi thấy, sự đầu tư vào luyện thanh, xử lý bài hát, chơi nhạc cụ, đầu tư vào nhạc cụ và thu thanh... của dòng nhạc hải ngoại hơn hẳn dòng ca nhạc sản xuất trong nước.

Tôi chưa bao giờ nghe chăm chú loại nhạc mà con tôi thường nghe. Trên điện thoại di động nghe nhạc, tiếng chúng "lẫn lộn" như "máy bơm hỏng". Nhưng lần này, tôi đã quyết định nghe 1 CD bất kỳ trong sưu tập của con, thử với Cronus. Đó là đĩa CD The Fullness of Time của Redemption mà tôi nhắm mắt rút ra từ kệ. Thánh nhân đãi khù khờ, tôi được thêm 1 bữa tiệc âm nhạc gần 1 giờ nữa! Đầy ắp nhạc cụ, nhất là tiếng đàn guitar bass và tiếng trống rền, bác bỏ hoàn toàn quan niệm ampli đèn phản ứng chậm với bè trầm... và cũng không thiếu giọng ca. Đó là loại nhạc logic, cảm xúc, hiện đại, giá trị. Con tôi nói, ban nhạc thuộc hàng trung bình trong dòng rock metal thế giới nhưng đĩa đó là album hay nhất của họ.

KẾT LUẬN

Cũng như nhà chế tạo Cronus, người test bộ ampli này ước mơ mua được nó cho mình và giới thiệu nó rộng khắp cho những người bạn nhạc.

Liên hệ: Audio Choice, 198A đường 3 tháng 2, Q.10, TP.HCM,
www.amthanhvang.com
NHƯ DŨNG

• ĐIỂM MẠNH:

Máy 100 % thiết kế và lắp ráp ở Mỹ, có bộ chỉnh phân cực đèn. Đoạt giải thưởng "Sản phẩm của năm 2005 do nhà báo bình chọn" của Positive On Line. Tạp chí này viết: "Rogue Audio áp dụng giá bán 1.795 USD cho ampli Cronus công suất 55 watt có phono và remote thép thực sự là không công bằng vì chất âm và cấu tạo của nó ở tầm giá 2.895 USD".

• ĐIỂM YẾU:

Remote nhạy hơn cần thiết nên khó chỉnh âm lượng từng mức nhỏ.

PHẦN CỨNG

CD-Player: Teac ZD-7000; Denon DCD – 3300; Sony CDP – 555 ESD, Pioneer PD-3000

Cassette Tape Deck: Bang & Olufsen Beocord 8000 & 9000; Akai 93-GX; Tascam 112 mkII, Tascam 112R; Pioneer CT-A9; Nakamichi CR-40

Phono Turmable: Pioneer XL-1551; Marantz-6170

Amplifiers đối chiếu: Kenwood L-02A (Integrated); Bozak 929 (Power, chạy Pre Luxman); Heatthkit AA-1640 (Power, chạy Pre Fisher)

Loa: JBL Control Monitor 4312A; Onkyo Monitor 100; Infinity Studio Monitor 150; Telefunken Power Pack 80

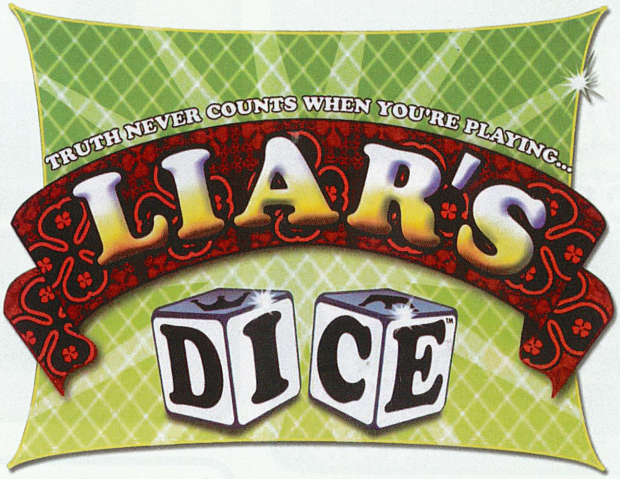
Dây loa Analysis Plus Clear Oval; Dây tín hiệu (CD, Tape) Furutech Alpha Line 2.

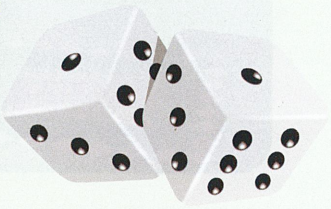
PHẦN MỀM

LP: J.S.Bach: Suites Pour Orchestra No1&2 (NXB Philips); Mass in B-minor (NXB Erato); Peter Schenkman, Cello; Elyakim Taussig, Piano (NXB CBC Radio Canada); P.I.Tchaikovsky: Symphonie No6 Pathétique (NXB Deutsche Gramophon)

Cassette: J.S.Bach: Italiensches Konzert...; The Concertos for 3 and 4 Harpsichords (NXB Archiv Production); W.A.Mozart: Requiem (Wiener Philharmoniker & Karajan, Deutsche Gramophon); Bruch – Lalo – Vieuxtemps: Violin Concertos (Zukerman, NXB Sony Classical)

CD: The Mozart Album (opera, NXB Deutsche Gramophon, CDA-12895); L.V.Beethoven: Symphonie No9 (Royal Philharmonic Orchestra & Rene Leibowitz, CDA-10265; Chicago Symphony Chorus & Orchestra & Sir Georg Solti, The Solti Collection); Frantz List Klavier Konzerte No1&2 + Totentanz (Kristian Zimerman + Boston Symphony Orchestra & Seiji Ozawa, Deutsche Gramophon); Celine Dion: Let's Talk About Love; Redemption: The Fullness of Time...





Xúc xắc "lừa tình"

Không cần phải tốn kém, Tết này bạn có thể xỏ mũi nhiều bạn chơi chỉ nhờ vào tài nói dối như Cuội.

Không ít bạn đọc đã từng xem qua bộ phim Hải tặc Caribbean - Pirates of the Caribbean phần II: Dead Man's Chest. Một trong những đoạn trích hồi hộp và hấp dẫn trong phim cho thấy Will Turner và Davy Jones dùng một trò chơi đổ xúc xắc để đánh cược vận mệnh của mình. Trò chơi đó là trò chơi nổi tiếng Liar's Dice, tạm dịch là trò chơi Xúc xắc "lừa tình". Mặc dù không đến mức lấy số mệnh mình ra đánh cược như các nhân vật trong phim, nhưng chúng ta vẫn hoàn toàn có khả năng thử qua trò chơi rất vui nhộn và hấp dẫn này, qua đó cảm nhận được chút cảm giác phiêu lưu và thách thức của những chàng hải tặc liều lĩnh kia. Ngoài ra cũng góp phần đem lại không khí rôm rả, xôm tụ ngày Tết phải thế không bạn?

Nào cùng vào cuộc

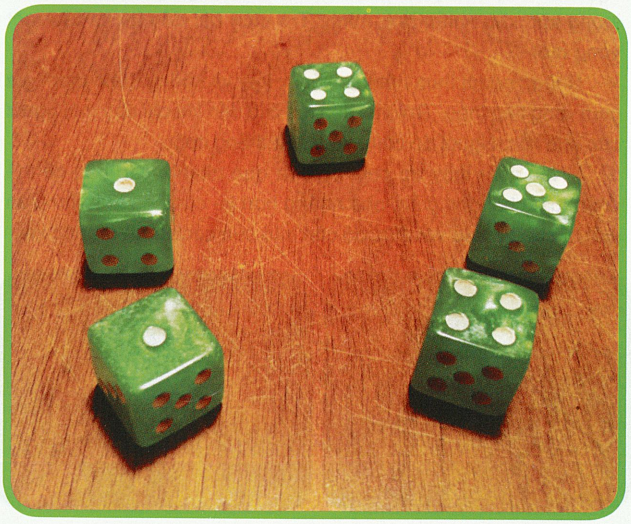
Trò chơi này chơi thích hợp nhất từ 3 đến 6 người chơi, yêu cầu các bạn phải chuẩn bị một số đồ nghề sau:

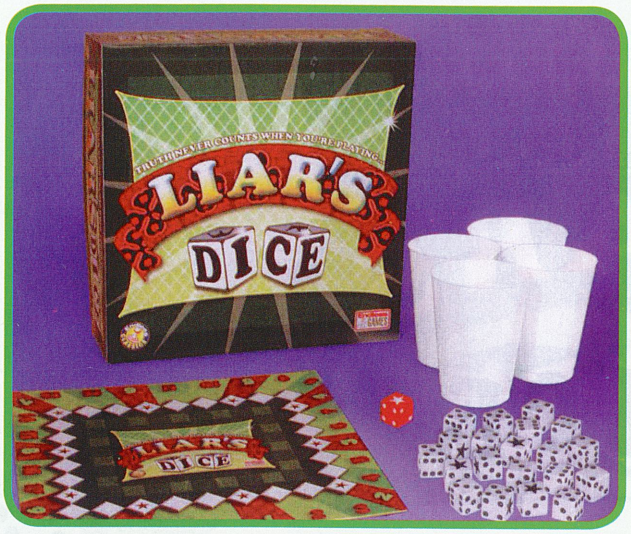
- 5 viên xúc xắc 6 mặt cho mỗi người chơi [nếu khác nhau về màu sắc theo từng người thì càng "chuẩn"].
- Một thứ gì đó kín để lắc và che giấu xúc xắc cho mỗi người chơi [các bạn có thể dùng ly nhựa, chén sứ, hộp giấy,... miễn là tiện sử dụng].
- Một miếng giấy ghi chép đánh dấu [dành cho cách chơi đơn giản].

Để bắt đầu trò chơi, các bạn mỗi người chuẩn bị viên xúc xắc của mình, ly dùng để lắc và giấu xúc xắc. Mỗi người để úp ly xuống, bỏ xúc xắc vào trong đó, sau đó lắc thật đều và mạnh. Lắc sau cho xúc xắc chuyển động càng nhiều càng tốt, để bảo đảm tính ngẫu nhiên của kết quả xúc xắc. Sau khi mọi người đều đã ngừng lắc, mỗi người hãy bí mật xem xúc xắc trong ly mình ra kết quả gì. Lúc này không được lắc nữa để thay đổi kết quả nhé. Trò chơi đã có thể bắt đầu, kể từ lúc này các bạn không còn đụng gì đến xúc xắc của mình trong ly kín nữa, trừ phi lâu lâu giở lên để xem lại, hay làm động tác giả đánh lạc hướng người chơi khác.

Chọn một người ngẫu nhiên để bắt đầu ván đầu tiên. Những ván sau, người thắng cuộc ván trước sẽ bắt đầu. Người bắt đầu tuyên bố một con số dự đoán về số lượng xúc xắc của mọi người.

VD: "bốn con 2" có nghĩa là người ấy đoán trong tổng số xúc xắc của tất cả mọi người sẽ có ít nhất là 4 con xúc xắc có kết quả mặt số 2.





Tất cả người chơi còn lại sẽ có 2 lựa chọn: hoặc là đồng ý với dự đoán này, hoặc là không tin và quyết định kiểm chứng số lượng xúc xắc của mọi người.

• Đồng ý với dự đoán: Nếu không ai trong số những người chơi khác cho rằng dự đoán này là sai, người tiếp theo [chiều kim đồng hồ] sẽ phải dự đoán một con số mới, hoặc là nhiều hơn về số lượng của con số đưa ra lúc nãy, hoặc là có mặt số lớn hơn lúc nãy. VD với dự đoán 4 con 2, thì người tiếp theo phải đưa ra hoặc là 5 con 2 [lớn hơn so với số lượng 4 con] hoặc 4 con 3 [có mặt số 3 lớn hơn mặt số 2]. Trò chơi tiếp tục cho đến khi có người không tin và quyết định kiểm chứng.

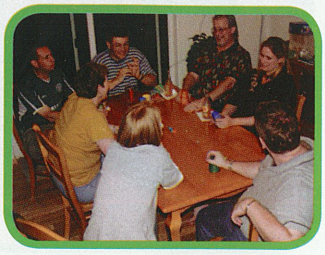
• Không tin dự đoán: Bất cứ ai cũng có quyền bật dậy và tuyên bố lớn "Không tin" khi cảm thấy con số đó không chính xác. Khi đó tất cả mọi người cùng giở ly của mình lên để kiểm chứng kết quả. Nếu kết quả tổng số xúc xắc có mặt đó lớn hơn hoặc bằng số lượng được đưa ra thì người đó đã nói thật và người tuyên bố không tin đã bị thua, ngược lại nếu số xúc xắc ít hơn thì người kia đã nói láo và thua.

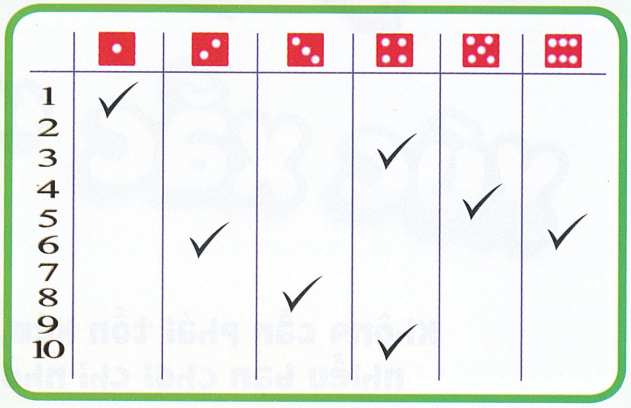
VD: Với tuyên bố 4 con 2 thì nếu trong tất cả số xúc xắc của mọi người chỉ có 2 hoặc 3 con 2 thì người tuyên bố đã nói láo và người đó thua. Còn nếu số lượng xúc xắc hiện ra mặt 2 là 4 con hoặc nhiều hơn thì người đó đã đoán đúng và người không tin là người thua.

Người thua cuộc sẽ bị mất đi một viên xúc xắc, đặt ra giữa bàn và tiếp tục chơi với số lượng xúc xắc ít bớt đi một viên, đồng nghĩa với việc sẽ yếu thế hơn so với những người khác có số lượng xúc xắc nhiều hơn mình. Trò chơi bắt đầu lại từ đầu một vòng mới.

Những người thua hết xúc xắc bị loại và không được tham gia chơi vòng tiếp theo. Trò chơi tiếp tục cho đến khi chỉ còn một người còn xúc xắc. Người đó chính là người thắng cuộc.

• Nếu cảm thấy trò chơi diễn ra quá nhanh, các bạn có thể chọn luật chơi đơn giản, nhẹ nhàng hơn và cũng có tính thư giãn giải trí cao hơn so với mức độ căn não của cách bình thường kia.





Bảng theo dõi kết quả để dự đoán.

Cách chơi khác

Luật của cách chơi đơn giản: Cũng bắt đầu tương tự như cách chơi bình thường. Tuy nhiên các bạn chuẩn bị thêm 1 tờ giấy, trên đó có một bảng chia làm 6 cột tương ứng với 6 mặt xúc xắc. Các bạn chuẩn bị thêm khoảng 10 hàng, ghi số từ 1 đến 10 từ trên xuống.

Để dễ nhớ các bạn có thể dùng một viên xúc xắc để đầu mỗi cột, với mặt tương ứng quay lên trên.

Luật chơi cũng tương tự như cách chơi bình thường về mặt dự đoán và phản ứng. Tuy nhiên khi dự đoán các bạn được quyền dự đoán bất cứ con số nào và số mặt, không bị bắt buộc phải tăng dần như cách chơi trên. Yêu cầu duy nhất là các bạn không được dự đoán lại một kết quả giống như cũ hoặc ít hơn so với kết quả cũ.

VD: Bạn A dự đoán có 4 con 3. Bạn B chọn giải pháp an toàn dự đoán có 2 con 1. Bạn C có thể dự đoán số lượng các mặt còn lại (2,4,5,6) với số lượng tùy thích, nhưng nếu muốn dự đoán hai mặt 1 và 3 thì phải có số lượng lớn hơn so với số lượng cũ (tức là phải 5 con 3 trở lên hoặc 3 con 1 trở lên). Đó là lý do các bạn cần một mảnh giấy để theo dõi nếu chơi theo cách này.

Cách chơi này sẽ kéo dài ván chơi ra lâu hơn, nhưng sẽ giúp các bạn làm quen rất nhanh với cách suy luận của trò chơi và giúp người chơi mới dễ tiếp thu trò chơi hơn.

Còn chờ gì nữa? Hãy thử vận may và khả năng suy luận cũng như trực giác và khả năng "lừa tình" của mình trong trò chơi hấp dẫn này ngay.

ĐĂNG KHOA

NHỮNG TRÒ CHƠI ĐƯỢC YÊU THÍCH NĂM 2010

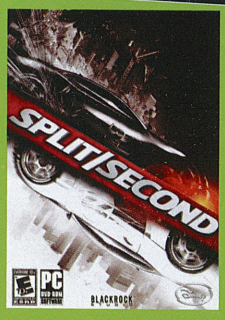
HOÀNG KIM

NHƯ THƯỜNG LỆ, SAU MỖI NĂM CHÚNG TA LẠI ĐIỂM QUA NHỮNG TRÒ CHƠI ĐƯỢC YÊU THÍCH Ở CÁC THỂ LOẠI, CÁC HỆ MÁY. RIÊNG NĂM NAY, HƯỚNG TỚI TIÊU CHÍ CHƠI GAME GIẢI TRÍ LÀNH MẠNH, THẾ GIỚI GAME MẠNH DẠN LOẠI BỎ BỚT NHỮNG TRÒ CHƠI KINH DỊ, BẠO LỰC SONG TRONG DANH SÁCH VẪN CÒN ĐÓ NHỮNG TRÒ CHƠI ĐẦY CHẤT GAME VÀ THÚ VỊ.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Starcaft II: Wings of Liberty là phần tiếp theo của siêu phẩm chiến lược StarCraft do Blizzard Entertainment phát hành sau 12 năm gián đoạn. Được nâng cấp lên đồ họa 3D tân tiến, Starcraft II vẫn tập trung vào cuộc chiến giữa 3 chủng tộc Protoss, Terrans và Zerg, với những phát triển, nâng cấp mới về binh chủng lẫn vũ khí. Sân chơi Battle.net cũng trở thành dịch vụ chơi trực tuyến nổi tiếng khắp thế giới dành cho "đế chế" Blizzard cùng với Starcraft II.

Thể loại: Chiến lược
Hệ máy: PC
Phát triển: Blizzard Entertainment
Phát hành: Blizzard Entertainment
Ngày phát hành: 27/7/2010



SPLIT/SECOND

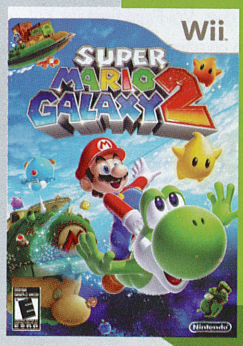
Split/Second đi theo xu hướng mô phỏng đua xe giải trí hơn là so tay lái thực thụ trên đường đua. Dù vậy kịch tích hành động trong cách chơi của Split/Second vẫn dư sức lôi cuốn người chơi trong cả hai chế độ chơi đơn lẫn chơi mạng. Đồ họa của trò chơi trong rất tuyệt, điều kiện môi trường và ánh sáng cũng rất tốt. Mảng âm thanh giúp Split/Second càng trở nên hưng phấn và cuồng nhiệt, khiến người chơi chỉ muốn điều chỉnh âm lượng ở mức cao nhất.

Thể loại:
Đua xe
Hệ máy:
PC, PS3, PSP, Xbox 360
Phát triển:
Black Rock Studio
Phát hành:
Disney Interactive
Ngày phát hành:
18/05/2010

MASS EFFECT 2

Mass Effect 2 chứng kiến sự hồi sinh của chỉ huy trưởng Shepard sau khi phi thuyền Normandy SR1 không gian bị đám Collectors bắn hạ, đồng thời cho thấy khát vọng sống hòa bình của con người. Hành trình bảo vệ thiên hà do Shepard dẫn đầu một lần nữa cuốn hút người chơi bằng các tiết tấu nhanh, với xu hướng thiên về hành động hơn là nhập vai thuần túy. Không chỉ chú trọng vào nội dung chính, trò chơi có nhiều gói nội dung tải về bổ sung thêm các cảnh chơi phong phú.

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Phát triển: BioWare
Phát hành: Electronic Arts
Ngày phát hành: 29/01/2010



SUPER MARIO GALAXY 2

Super Mario Galaxy 2 khá đa dạng, mang tính thử thách cao và thú vị hơn nhiều so với các phiên bản đã phát hành trước nó. Trò chơi diễn ra liên tục và dồn dập không ngừng nghỉ với sự xuất hiện đều đặn của các nhiệm vụ mới, đẩy người chơi vào những hoàn cảnh lạ lùng có thể chưa từng trải qua. Sự thành công của Super Mario Galaxy 2 khiến người hâm mộ hoàn toàn yên tâm đặt niềm tin vào những cuộc phiêu lưu mới trong tương lai của Mario.

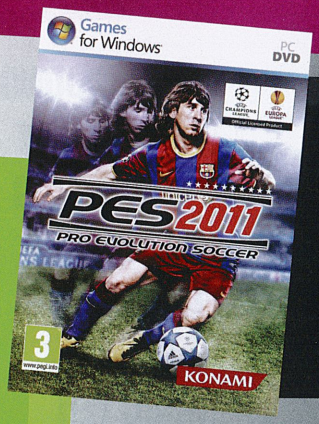
Thể loại: Platform
Hệ máy: Wii
Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 23/05/2010

FIFA SOCCER 11

FIFA Soccer 11 đã có nhiều cải tiến hơn các phiên bản tiền nhiệm, chính xác hơn trong việc thể hiện các chỉ số của cầu thủ và linh hoạt hơn trong sự chuyển động trên sân cỏ. Chế độ chơi Career Mode trở thành cầu nối cho các kiểu phát triển khác nhau khi người chơi có thể chơi dưới vai trò một cầu thủ, một huấn luyện viên hoặc cầu thủ kiêm huấn luyện viên. Tuy vậy ý đồ cá nhân hóa trong FIFA Soccer 11 của EA Canada chưa được thể hiện mạnh mẽ, vì thế người hâm mộ lại tiếp tục hướng về phiên bản mới.

Thể loại: Thể thao
Hệ máy: PC, PS2, PSP, DS, Xbox 360, PS3, Wii
Phát triển: EA Sports
Phát hành: Electronic Arts
Ngày phát hành: 28/09/2010

PRO EVOLUTION SOCCER 2011



Không hề dễ dàng cho Konami khi hãng này xây dựng thương hiệu Pro Evolution Soccer "đối đầu truyền kiếp" với FIFA Soccer của EA. PES 2011 là một bước tiến lớn trong dòng game PES vì Konami đã tập trng cào xây dựng một engine mới, bổ sung và cải tiến yếu tố kỹ thuật của trò chơi. Nhưng PES 2011 tồn tại nhiều lỗi kỹ thuật trong việc mô phỏng theo cầu thủ thật, còn cần được điều chỉnh nhiều để phiên bản sau trở nên linh hoạt và tốt hơn.

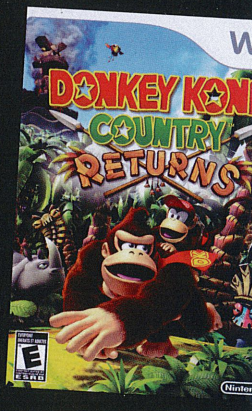
Thể loại: Thể thao
Hệ máy: PC, PS2, PSP, Xbox 360, PS3, Wii
Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Ngày phát hành: 08/10/2010

GRAN TURISMO 5

Gran Turismo 5 ngày càng chứng tỏ đây là một sản phẩm tốt trong thể loại đua xe với những vòng đua đầy thử thách và các mẫu xe mới được cập nhật liên tục. Chế độ chơi trực tuyến tuyệt vời cũng khiến tuổi thọ của trò chơi cao hơn. Tuy nhiên chất lượng đồ họa của Gran Turismo 5 chưa thật tốt, và "kinh nghiệm" mà trò chơi mang đến có lẽ thích hợp với những người chơi nghiệp dư nhiều hơn.

Thể loại: Đua xe
Hệ máy: PS3
Phát triển: Polyphony Digital
Phát hành: SCEA
Ngày phát hành: 24/11/2010

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



Cuộc phiêu lưu mới nhất của Donkey Kong khiến lối chơi truyền thống trong thể loại platform thể hiện rõ nét, nhờ vào cách thiết kế màn chơi tuyệt vời, làm những chướng ngại vật cũ trở nên mới lại. Sự trở lại của Donkey Kong trong mỗi màn chơi còn ẩn chứa một yếu tố bất ngờ gây sự tò mò cho người chơi để chơi đi chơi lại tìm thấy chúng. Và nếu bạn chưa tìm được hết các ẩn số, trò chơi vẫn cứ tiếp tục cho đến khi nào hết mới thôi.

Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii
Phát triển: Retro Studios
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 21/01/2010

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Phiên bản Guardian of Light kết hợp chặt chẽ 3 yếu tố: hành động mạo hiểm, phiêu lưu khám phá hấp dẫn và những câu đố hóc búa không dễ gì giải đáp. Kiểu chơi phối hợp cũng mang đến nhiều thú vị khi kết hợp với bạn chơi khác, mở ra những thử thách mới đồng thời cùng tác chiến chống lại những đối thủ nguy hiểm. Chỉ cần góc quay và giọng lồng tiếng cải thiện thêm một chút, trò chơi sẽ khắc sâu hơn dấu ấn trong lòng người hâm mộ.

Thể loại: Hành động phiêu lưu
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Phát triển: Crystal Dynamics
Phát hành: Square Enix
Ngày phát hành: 28/09/2010

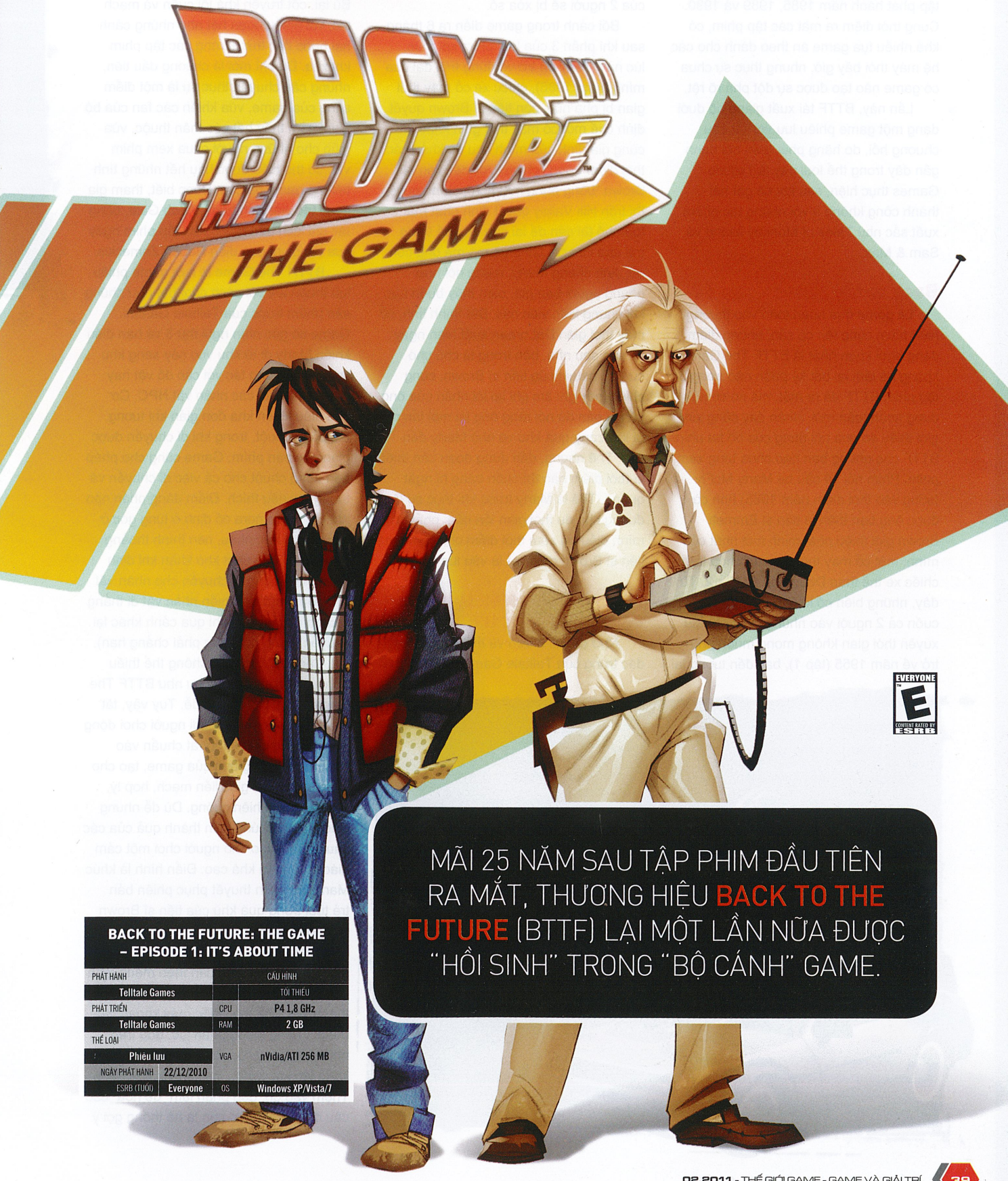
FINAL FANTASY XIII

Tuy chưa thật hoàn hảo song nét ấn tượng mà Final Fantasy XIII tạo ra đủ để bao người phải rung động. Đồ họa ưa nhìn, cốt truyện siêu tưởng đầy thi vị và những trận chiến cam go là những đặc trưng của trò chơi. Với Final Fantasy XIII, Square Enix đang cố gắng tạo ra một hướng đi mới cho thể loại nhập vai hiện đại, tương tự như Mass Effect 2 của BioWare. Tiết tấu phiêu lưu trong thế giới Final Fantasy đang dâng cao hơn bao giờ hết.

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PS3, Xbox 360
Phát triển: Square Enix
Phát hành: Square Enix
Ngày phát hành: 9/3/2010

TRỞ LẠI TƯƠNG LAI

CHƯƠNG 1: KẸT TRONG THỜI GIAN



MÃI 25 NĂM SAU TẬP PHIM ĐẦU TIÊN RA MẮT, THƯƠNG HIỆU **BACK TO THE FUTURE** (BTTF) LẠI MỘT LẦN NỮA ĐƯỢC "HỒI SINH" TRONG "BỘ CÁNH" GAME.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1: IT'S ABOUT TIME

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Telltale Games			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,8 GHz
Telltale Games		RAM	2 GB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	nVidia/ATI 256 MB
NGÀY PHÁT HÀNH	22/12/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP/Vista/7

Back to the Future (Trở lại tương lai) là một trong những bộ phim khoa học viễn tưởng kinh điển của Hollywood trong thập niên 80 của thế kỷ trước. Loạt phim thu hút một lượng fan hâm mộ đông đảo với trọn bộ 3 tập phát hành năm 1985, 1989 và 1990. Cùng thời điểm ra mắt các tập phim, có khá nhiều tựa game ăn theo dành cho các hệ máy thời bấy giờ, nhưng thực sự chưa có game nào tạo được sự đột phá rõ rệt.

Lần này, BTTF tái xuất giang hồ dưới dạng một game phiêu lưu với kết cấu chương hồi, do hãng phát triển nổi danh gần đây trong thể loại này là Telltale Games thực hiện, sau khi đã gặt hái thành công không ít với những tác phẩm xuất sắc như Tales of Monkey Island và Sam & Max.

Back to the Future, tập 4?

Là game dựa hoàn toàn vào thương hiệu phim cùng tên có sẵn, nhưng điểm đáng ngợi khen nhất là BTTF The Game không hề làm lại bất kỳ phần nào trong 3 tập phim BTTF đã ra mắt, mà nó có nội dung hoàn toàn mới. Nhân đây cũng xin giới thiệu sơ qua nội dung của bộ ba phim BTTF cho những bạn nào chưa từng xem phim. Phim nói về cậu bé Marty McFly (sống vào thời điểm năm 1985) tình cờ được ông bạn thân là tiến sĩ Emmett Brown giới thiệu phát minh mới nhất của mình: một cỗ máy thời gian tích hợp trong chiếc xe thể thao DeLorean DMC-12. Từ đây, những biến cố không ngờ đã xảy ra, cuốn cả 2 người vào những cuộc chu du xuyên thời gian không mong muốn như trở về năm 1955 (tập 1), bay đến tương lai năm 2015 (tập 2) và trở về thời Viễn Tây hoang dã năm 1885 (tập 3). Các cuộc phiêu lưu diễn ra hết sức ly kỳ ngoạn mục với bao phen hiểm nguy khi luôn tiềm ẩn nguy cơ làm xáo trộn thay đổi lịch sử, mà hậu quả nghiêm trọng nhất là sự tồn tại của 2 người sẽ bị xóa sổ.

Bối cảnh trong game diễn ra 6 tháng sau khi phần 3 của loạt phim kết thúc, lúc này Marty đã trở về đúng thời đại của mình (năm 1986), chiếc xe cỗ máy thời gian bị phá hủy, còn tiến sĩ Brown quyết định chế một cỗ máy thời gian khác và cùng gia đình của mình chu du khắp các thời điểm trong lịch sử. Với việc tiến sĩ Brown "bỗng dưng mất tích", chính quyền thị trấn Hill Valley quyết định phát mãi toàn bộ tài sản để lại của ông để trang trải cho các chi phí thuế má mà ông còn nợ. Anh chàng Marty, mang nỗi nhớ nhung người bạn già, cảm thấy buồn bực khi chứng kiến việc này. Bất thình lình, cỗ máy thời gian DeLorean xuất hiện ngay tại sân sau nhà, bên trong là chú chó cưng Einstein của tiến sĩ Brown, cùng chiếc máy ghi âm ghi lại lời nhắn của ông tiến sĩ gàn dở nói rằng ông lại một lần nữa bị kẹt trong quá khứ và nhờ Marty đến cứu. Thế nhưng, đến đúng đoạn cần thiết là thời điểm nào thì cuốn băng bị ngắt quãng. Thế là Marty trước khi thực sự lên đường chu du thời gian lần nữa, phải tự mình điều tra xem thời điểm chính xác mà tiến sĩ Brown mắc kẹt là vào lúc nào…

Phong cách phiêu lưu theo chương hồi đặc trưng

Như đã nói ở trên và theo phong cách đặc trưng của Telltale Games, BTTF The Game cũng được phân chia làm nhiều chương và hiện tại chỉ mới có chương 1: It's About Time được ra mắt. Cũng vì vậy mà bạn đừng ngạc nhiên khi thấy dung lượng game khá nhỏ và thời lượng chơi rất ngắn, chỉ tầm khoảng 2 giờ chơi liên tục. Bù lại, cốt truyện khá lôi cuốn và mạch lạc, với nhiều đoạn hệt như những cảnh hài hước đặc trưng trong các tập phim khi xưa. Dù chỉ mới là chương đầu tiên, nhưng câu chuyện thực sự là một điểm sáng của game, vừa khiến các fan của bộ phim cảm thấy hết sức thân thuộc, vừa giúp cho những người chưa xem phim vẫn có thể hiểu được hầu hết những tình tiết mà game đề cập. Được biết, tham gia cộng tác viết kịch bản có Bob Gale, đồng tác giả kịch bản của bộ ba tập phim ngày xưa cùng với đạo diễn Robert Zemeckis.

BTTH The Game là một game phiêu lưu thuần túy với cách chơi hệt như những sản phẩm trước của Telltale Games. Game có góc nhìn ngôi thứ 3 và bạn điều khiển Marty đi từ khu vực này sang khu vực khác, tương tác với các đồ vật hay nói chuyện với các nhân vật NPC. Cơ chế điều khiển khá đơn giản khi tương tác bằng chuột, trong khi di chuyển được giao cho bàn phím. Game cũng cho phép bạn dùng chuột cho cả việc di chuyển và tương tác nếu thích. Điểm đáng phàn nàn nhất là do camera cố định ở từng góc ở mỗi cảnh khác nhau, nên thỉnh thoảng bạn có thể gặp chút khó khăn khi định hướng lại hướng di chuyển cho nhân vật (VD: Bấm nút lên khiến nhân vật đi thẳng ở cảnh này, nhưng khi qua cảnh khác lại chuyển thành nút sang phải chẳng hạn).

Các câu đố, phần không thể thiếu trong một game phiêu lưu như BTTF The Game, nhìn chung khá dễ. Tuy vậy, tất cả các phân đoạn đòi hỏi người chơi động não đều được tích hợp rất chuẩn vào phân cảnh tương ứng của game, tạo cho người chơi cảm giác liền mạch, hợp lý, không có sự khiên cưỡng. Dù dễ nhưng việc giải và chứng kiến thành quả của các câu đố luôn tạo cho người chơi một cảm giác thỏa mãn khá cao. Điển hình là khúc Marty tìm cách thuyết phục phiên bản trẻ tuổi trong quá khứ của tiến sĩ Brown chịu thừa nhận lòng say mê khoa học của mình hơn là vỏ bọc ngoài là một anh luật sư học việc mẫn cán theo mệnh lệnh của người cha. Hay cảnh Marty phải hoàn thành việc chế tạo chiếc máy khoan chạy bằng... năng lượng phản lực, dựa trên những lời gợi ý của Brown được ẩn giấu khéo léo khi đang... cãi lộn với cha mình. Thêm vào đó, góp phần làm "dễ hóa" các câu đố trong game còn là hệ thống gợi ý

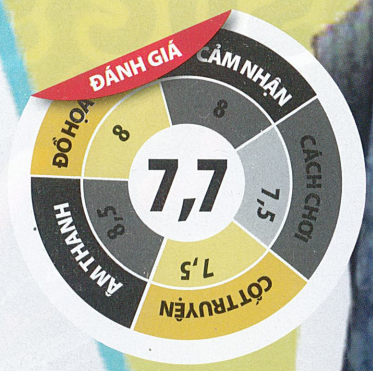
khá chi tiết của game mà người chơi có thể tùy thích tham khảo bất kỳ lúc nào.

Chất lượng khá đồng đều

Đồ họa và âm thanh cũng là một thành công của game. Dù mang đậm chất hoạt hình, nhưng nền đồ họa 3D của BTTF The Game cũng đủ sức làm hài lòng các game thủ khi khắc họa nên những nhân vật đúng với cá tính của mình, cùng những khung cảnh thị trấn Hill Valley khá sống động. Hơn nữa, cấu hình đòi hỏi của game cũng rất nhẹ nhàng nên chúng ta khó đòi hỏi gì thêm ở mặt trình diễn hình ảnh của game. Việc lồng tiếng của game cũng không chê vào đâu được khi đảm nhiệm vai tiến sĩ Brown chính là Christopher Lloyd, diễn viên đã thủ vai này trong loạt phim hơn 20 năm trước. Tuy nhân vật Marty không có sự lồng tiếng của diễn viên Michael J. Fox, nhưng người thay thế anh cũng hoàn thành rất tốt vai trò của mình với chất giọng gần như giống hệt trong phim.

Nói tóm lại, BTTF The Game thực sự là một sản phẩm đáng khen khác của Telltale Games, dù chỉ mới có chương 1 được ra mắt. Nhưng với những gì game thể hiện được, từ cốt truyện đến đồ họa âm thanh, chắc chắn chúng ta sẽ lại được thưởng thức những chương tiếp theo với độ hấp dẫn không đổi mà có khi còn gia tăng khi câu chuyện dần lên đến cao trào. Theo dự kiến game gồm 5 chương và chương thứ 2, nếu không có gì thay đổi, sẽ ra mắt chúng ta vào tháng 2 tới. Hẹn gặp lại các bạn vào lúc đó nhé!

MAI LONG



ƯU ĐIỂM:

- Câu chuyện hấp dẫn tiếp nối mạch lạc từ bộ phim cùng tên.
- Đồ họa và âm thanh rất tốt.

KHUYẾT ĐIỂM:

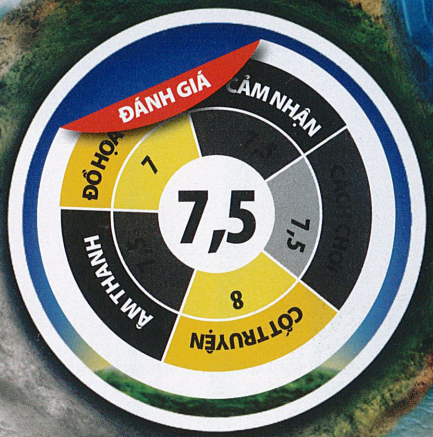
- Cơ chế điều khiển đôi chỗ chưa thuận tiện.
- Cốt truyện chỉ thực sự hấp dẫn trọn vẹn đối với những ai đã xem đủ 3 tập phim BTTF.

CREATE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Electronic Arts			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,2 GHz
EA Bright Light		RAM	512 MB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	128 MB (Shader 2.0)
NGÀY PHÁT HÀNH	2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP SP2/Vista/7

create

Thỏa Sức Sáng Tạo

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB



Người ta thường nói sự sáng tạo là không giới hạn, chính nhờ thế con người mới ngày càng tiến bộ hơn. Tuy nhiên, sự sáng tạo chỉ là một khái niệm chung chung vì nó có thể xuất hiện ở bất cứ nơi đâu, trong bất kể ngành nghề nào. Vậy đã bao giờ bạn nghĩ tới việc tự mình tạo ra một thế giới đầy màu sắc hay một thế giới sôi động theo ý thích mà không hề bị bó buộc bởi bất kỳ khuôn mẫu nào? Đó gần như có thể coi là một điều không tưởng, nhưng nó thật sự có thể thực hiện được với Create.

ƯU:

- Tính sáng tạo cao.
- Thích hợp với mọi lứa tuổi.
- Màu sắc tươi tắn.
- Nhiều phương án lựa chọn cách giải quyết vấn đề.

KHUYẾT:

- Thiếu tính thử thách.
- Đồ họa chưa thật sự sắc nét.
- Âm nhạc còn ít về số lượng.

Trực quan sinh động

Khi tham gia vào Create bạn sẽ không mất quá nhiều thời gian để làm quen với cách chơi của Create. Các nhà thiết kế đã khá thành công khi giới thiệu trò chơi một cách trực quan và sinh động. Dù chưa tham gia vào menu chính, nhưng ngay từ khung cảnh bên ngoài Create đã cho người chơi thấy một thế giới đầy màu sắc. Trò chơi sẽ đưa cho bạn các yêu cầu nhỏ trong những khung cảnh nhất định, còn cách thực hiện nó hoàn toàn phụ thuộc vào người chơi. Chẳng hạn, với nhiệm vụ đưa một chiếc xe từ điểm này đến một điểm yêu cầu, người chơi có vô số cách thực hiện với nhiều công cụ khác nhau. Những công cụ này cũng thay đổi theo thứ tự màn chơi với rất nhiều lựa chọn về hình dáng, chất liệu...

Lấy lại ví dụ yêu cầu đưa chiếc xe đến điểm yêu cầu ở trên, bạn có thể đưa nó đến điểm đã định theo cách trực tiếp. Nhưng cũng có thể sắp xếp một cách gián tiếp khi cho chiếc xe đi qua cung đường do bạn tạo ra bằng cách cho nó đi theo chiều uốn lượn, bay trong không trung... Thêm thắt vào đó, trên đoạn đường đi bạn có thể đặt các loại chướng ngại vật khác nhau để khi kích hoạt tạo thành một chuỗi phản ứng lan truyền giống như hiệu ứng domino. Sự sáng tạo của Create vẫn chưa dừng lại ở đó, khi mà người chơi có thể chăm chút đến cả những tiểu tiết rất nhỏ khác phía bên trong cấu trúc từng màn chơi. Nếu bạn chưa hài lòng với màu sắc của bầu trời, bạn có thể thay đổi nó từ màu xanh đơn giản sang những màu sắc nổi bật hơn, hay được điểm xuyết bởi hình ảnh chiếc cầu vồng bảy sắc sặc sỡ. Ngay cả đến những đám mây cũng được tinh chỉnh theo ý muốn riêng của người chơi nếu bạn muốn thay đổi chúng.

Bạn: Vị thần sáng tạo

Quyền năng của bạn không chỉ nằm phía trên bầu trời mà còn được in dấu cả phía dưới mặt đất. Bên cạnh việc được sắp đặt các chướng ngại vật, người chơi còn có thể trang trí khắp mặt đất bằng những ngọn cỏ, bông hoa... sao cho vẻ tươi tắn của mặt đất cũng không kém cạnh bầu trời. Ngoài ra, trò chơi còn bổ sung thêm một số động vật mang tính trang trí khá thú vị, bạn có thể cho chúng gia nhập vào thế giới do mình tạo ra chỉ bằng một cú nhấp chuột. Từ những con vật hết sức bình thường như chó, mèo... đến những con to lớn hơn như ngựa, thậm chí có cả... khủng long. Kích thước còn ảnh hưởng đến cả những yêu cầu trong trò chơi, ban đầu bạn chỉ phải làm việc với những thứ rất nhỏ như quả banh bóng rổ, chiếc xe đạp... để rồi sau đó là cả một chiếc xe tải hay những vật lớn hơn nữa. Tất cả những vật thể trong màn chơi đều được thiết kế với sự tương tác nhất định. Bạn có thể cảm nhận được sức nặng của một vật thể có trọng lượng lớn khi nó tiếp xúc với mặt đất. Độ nảy của những trái banh khi bị va chạm với một thứ gì đó khiến chúng văng ra xa và chúng sẽ không ngừng dao động cho đến khi ngoại lực bị triệt tiêu hết.

Sự rộng lớn trong các màn chơi của Create cũng tạo được khá nhiều ấn tượng vì được thiết kế khá kì lạ. Đơn cử tại màn đầu tiên, sau khi hoàn thành màn chơi, người viết cứ ngỡ mình đã kết thúc công việc tại màn chơi đó. Nhưng thật sự công việc bạn hoàn thành chỉ được gói gọn trong một ốc đảo lơ lửng trong không trung. Việc bạn kết thúc một màn chơi chỉ giúp bạn unlock màn tiếp theo nằm trong một chuỗi sự kiện được quy định sẵn. Mà trong trường hợp này chính là những ốc đảo mới sẽ được kích hoạt tiếp theo. Người chơi vẫn có thể sử dụng các màn cũ làm "bàn đạp" để thực hiện nhiệm vụ mới giúp nâng cao số điểm, để có thể mở khóa một số trang trí đặc biệt cần điểm thưởng mới có thể sử dụng được. Âm thanh trong trò chơi khá tốt, bạn có thể nghe được âm thanh được tạo ra do tiếng va chạm hay tiếng các vật dụng đang di chuyển. Đáng tiếc, phần âm nhạc hơi đơn điệu, chưa mang tính sôi động hay phong phú về số lượng các bản nhạc nên đôi khi khiến không khí trong trò chơi "loãng" đi một cách đáng tiếc. Dù sao việc âm nhạc luôn nổi lên đúng lúc, đúng thời điểm cũng giúp phần nào lấy lại điểm số đã mất. Còn khâu đồ họa chỉ dừng ở mức tạm chấp nhận được, do đa số vật thể chưa được khử răng cưa tốt nên vẫn có thể quan sát được một số góc cạnh nhất định nằm trên bề mặt vật thể.

Sáng tạo tích cực

Với 14 màn chơi được lồng ghép 10 thử thách lớn và trong mỗi thử thách được thiết kế dạng chuỗi gồm nhiều yêu cầu nhỏ ghép lại, Create thật sự mang lại những giây phút giải trí thú vị cho những người tham gia vì tính sáng tạo gần như không giới hạn mà nó mang lại. Tuy vẫn còn vài khiếm khuyết nhỏ, nhưng cũng không thể che lấp được mặt tích cực mà trò chơi mang lại.

QUANG ANH

Đồ "chơi mà học" cho em và bé

Phần mềm dành cho bé không chỉ là CD mà đã được thiết kết trong DVD và hơn nữa các DVD này còn có khả năng sử dụng tốt trên đầu DVD dân dụng. Trong số này TGG tiếp tục giới thiệu thêm một số CD và DVD phầm mềm điển hình bổ ích cho bé do Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện và được nhà xuất bản Đồng Nai phát hành.

Bé yêu học số

Nhận biết tốt các con số có một vai trò quan trọng cho việc phát triển tư duy của bé. Chương trình giới thiệu 21 con số đầu tiên, thể hiện qua các phần: nhận biết hình dạng con số, đếm số, cách đếm số và các bài tập áp dụng trực quan. DVD là những hoạt cảnh hoạt hình giúp bé thích chú và đam mê tìm hiểu về toán học. Những bài học ngộ nghĩnh, những trò chơi vui nhộn kết hợp những bài thơ, bài hát thiếu nhi và các câu chuyện sáng tạo, các con số sẽ không còn khô khan mà trở nên cuốn hút các bé hơn. Phong cách trình bày vui nhộn với nhiều hình ảnh trái cây, thú vật và âm thanh sinh động. Ngoài ra DVD còn cho phép các bé thư giản qua các trò chơi: luyện trí nhớ, xếp hình, ngỡ mìn, lắp đồ vật phù hợp, tìm hiểu điểm khác nhau, tìm vật bí ẩn. Đĩa có thể sử dụng tốt trên đầu DVD thông dụng (không cần cài đặt vào máy tính). Giá 28.000 đồng.

Bé nhận biết thế giới xung quanh (Tập 1)

DVD tổng hợp các đề tài quen thuộc về cuộc sống, tự nhiên xã hội, mối quan hệ xã hội... Hai trăm hình ảnh rõ nét cùng những hoạt cảnh vui nhộn, ngộ nghĩnh, âm thanh sống động về các chủ đề: Thế giới động vật, phương tiện giao thông, cơ thể con người, gia đình, trang phục, đồ dùng gia đình, hình khối và màu sắc, thời gian. Qua DVD với các hình ảnh đẹp mắt, trực quan sinh động các bé sẽ tự trang bị cho mình những kiến thức "chập chững vào đời". DVD còn kèm theo các trò chơi thư giãn. Giá 28.000 đồng/CD.

Những bài hát tiếng Anh bé yêu thích

Bộ DVD giúp các bé yêu thích học tiếng Anh bằng hình thức học mà chơi, chơi mà học qua những bài hát tiếng Anh bé yêu thích. Bộ gồm 2 DVD. Mỗi DVD là một tuyển tập gồm 24 bài hát tiếng Anh nổi tiếng với chủ đề phong phú. Tập một có chủ đề nổi bật về bảng chữ cái, động vật, sinh vật, thời tiết… gồm các bài hát: Alphabet, The Finger Fammily, If you're happy, Ten Little Indians, Old Mcdonald, v.v...

Tập hai với chủ đề nổi bật: về thế giới xung quanh, động vật, màu sắc, ngày trong tháng, thời gian, hỏi tên... DVD có âm thanh trung thực; hình ảnh vui nhộn dạng hoạt hình theo từng nội dung bài hát. Đặc biệt các bé có thể tập hát nhờ chức năng karaoke kèm theo. DVD còn có phần lời bài hát với chức năng cho phép in ra giấy thuận tiện cho các bé học trước khi chưa mở đĩa. Các bé sẽ ít nhiều bổ sung kiến thức tiếng Anh thông qua các trò chơi. Đĩa có thể sử dụng tốt trên đầu DVD thông dụng. Giá 28.000 đồng.

Em học tốt Toán lớp 4 (Tập 2 - Học kỳ 2)

Tập 2 gồm 3 chương cuối của lớp 4: chương 3 – dấu hiệu chia hết cho 2,3,5,9, giới thiệu hình bình hành; chương 4 – phân số, các phép tính với phân số, giới thiệu hình thoi; chương 5 - tỉ số, một số bài toán liên quan tỉ số, tỉ lệ bản đồ; chương 6- ôn tập. Phần bài giảng sinh động vui tươi dễ lôi cuốn giúp các bé ham thích học toán. Có từ 10 đến 15 bài tập áp dụng đi theo mỗi bài giảng sẽ giúp các bé hiểu rõ hơn từng vấn đề học. 150 bài tập tổng hợp theo từng chương có đáp án, 150 câu hỏi trắc nghiệm và 20 bộ đề gợi mở sẽ giúp các bé vững vàng kiến thức toán học lớp 4.

CD với hình ảnh sinh động, âm thanh rõ ràng phù hợp với các bé tiểu học. Giá 24.000 đồng.

Em học tốt Toán lớp 2 (Tập 2 - Học kỳ 2)

Mỗi học kỳ là một CD. SSDG vừa tung ra Tập 2 – Học kỳ 2 để kịp thời theo chương trình học của lớp 2. Tập 2 gồm 3 chương cuối của lớp 2: chương 5 - phép nhân và phép chia; chương 6 - các số trong phạm vi 1000; chương 7- ôn tập cuối năm học. Nội dung bài giảng vui tươi, giọng giảng bài rõ. Mỗi bài học có 20 bài tập áp dụng giúp các em nhanh chóng nắm bắt được nội dung. Chương trình có phần bài tập tổng hợp theo từng chương với việc kiểm tra đáp án rõ ràng giúp các em nắm bắt lại kiến thức đã học. Bên cạnh đó bài tập trắc nghiệm và các bộ đề mẫu sẽ giúp các bé vững vàng kiến thức chương trình học. Thư giãn với các trò chơi phù hợp lứa tuổi tiểu học. CD trình bày đẹp mắt với nhiều hình ảnh minh họa phù hợp lứa tuổi lớp 2. Giá 24.000 đồng.

ĐỊA CHỈ PHÁT HÀNH: •Tìm mua ở các nhà sách tại TP. HCM.
• SSDG: 575/47/41 Cách Mạng Tháng 8, P.15, Q.10, TP.HCM; ĐT: (08) 3862 6787;
Fax: (08) 3910 0128; Email: student_soft@yahoo.com; Web: www.phanmemsinhvien.com.

PATRICIAN IV
KHÁT VỌNG THƯƠNG GIA

BẠN SẼ KHỞI ĐẦU VỚI MỘT SỐ VỐN ÍT ỎI VÀ MỤC TIÊU LÀ TRỞ THÀNH THƯƠNG GIA GIÀU CÓ Ở CHÂU ÂU TRUNG CỔ, ĐỒNG THỜI ĐỨNG ĐẦU TỔ CHỨC THƯƠNG MẠI QUỐC TẾ HANSEATIC LEAGUE, ĐƯỢC XEM NHƯ TIỀN THÂN CỦA TỔ CHỨC THƯƠNG MẠI THẾ GIỚI (WTO).

Ra mắt người hâm mộ lần đầu tiên vào năm 1992 cho hệ máy Amiga và Atari ST, thương hiệu Patrician đã bán được hơn hai triệu bản trên nhiều thị trường khác nhau. Tiếp nối và phát huy thành công, sự trở lại với phiên bản thứ tư hứa hẹn đem đến cho người chơi những trải nghiệm lý thú.

PHI THƯƠNG BẤT PHÚ

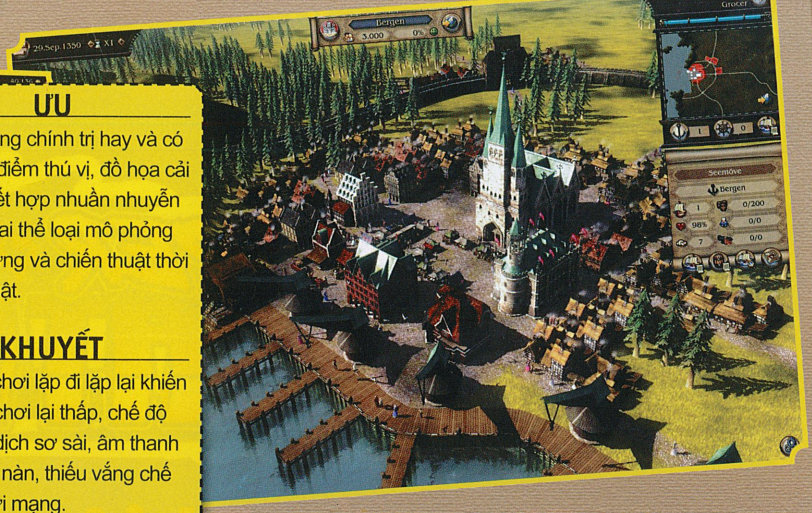
Chế độ chơi trong game không có đột phá. Chế độ chơi theo chiến dịch và chế độ chơi tự do không có nhiều khác biệt. Dù game cho phép bạn lựa chọn giới tính, nhưng điều này chẳng ảnh hưởng đến việc kinh doanh của bạn.

Nếu là một người lần đầu tiếp xúc với Patrician 4, tốt nhất bạn nên bắt đầu với chế độ chơi chiến dịch, mà phần đầu tiên của nó sẽ là những hướng dẫn chi tiết dưới dạng những video clip, giúp bạn làm quen với game. Bạn sẽ không còn bỡ ngỡ với cách chơi của Patrician 4 và sẽ hoàn toàn làm chủ trò chơi. Một khi đã nắm bắt được những thông tin cần thiết và quen tay với giao diện của game, bạn hoàn toàn có thể nhảy sang ngay chế độ chơi tự do của game.

Cách chơi của Patrician 4 dựa trên 2 qui luật kinh tế cơ bản: cung và cầu. Bạn sẽ phải theo dõi và nắm bắt được những nhu cầu cần thiết để lựa chọn mặt hàng đầu tư hợp lý. Cùng với đó là việc

PATRICIAN 4

PHÁT TRIỂN	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
Gaming Minds Studios	• CPU: Pentium 4 3Ghz • RAM 1GB • HDD 5GB • VGA: 256 MB DirectX 9.0c tương thích PCIe (Geforce 6 Series, Radeon X1000 Series) • XP / Vista / 7
PHÁT HÀNH	
Kalypso Media Digital	
THỂ LOẠI	
Mô phỏng xây dựng, chiến lược thời gian thực	
NGÀY PHÁT HÀNH 14/9/2010	
TUỔI (ESRB) Everyone	



ƯU

» Hệ thống chính trị hay và có nhiều điểm thú vị, đồ họa cải tiến, kết hợp nhuần nhuyễn giữa hai thể loại mô phỏng xây dựng và chiến thuật thời gian thật.

KHUYẾT

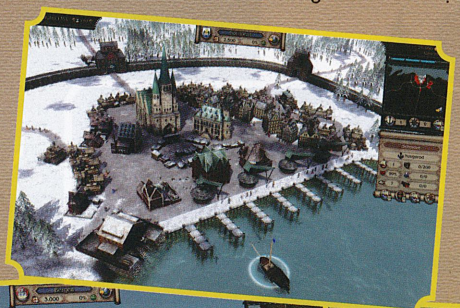
» Cách chơi lặp đi lặp lại khiến giá trị chơi lại thấp, chế độ chiến dịch sơ sài, âm thanh nghèo nàn, thiếu vắng chế độ chơi mạng.

tính toán những yếu tố khách quan như thời tiết, cự ly giữa nơi chứa hàng và nơi nhận hàng, nếu bỏ qua và không màng đến chúng bạn sẽ dễ gặp phải tình cảnh vừa đem hàng đến nơi thì cũng là lúc món hàng đó sụt giá do những đối thủ cạnh tranh đã đến trước. Hay như việc lựa chọn sai tuyến đường đi khiến bạn không thể giao hàng kịp theo yêu cầu của đối tác...

Tất cả các loại hàng hóa trong game đều được sản xuất bởi các thành phần dân cư trong game. Họ vừa là nguồn cung cấp hàng hóa vừa là đối tượng tiêu thụ sản phẩm của bạn. Với 32 thành phố và thị trấn được mô phỏng và phát triển dựa trên tư liệu lịch sử, trò chơi mang đến những yếu tố chân thật cần thiết đối với một game mô phỏng kinh doanh thời xưa.

Nhưng đáng tiếc, hệ thống mô phỏng kinh doanh của game thiếu tính đa dạng, khi áp dụng một công thức duy nhất vào game. Công việc của bạn sẽ là thu mua những món hàng hóa với giá trị rẻ nhất có thể tại một thành phố nào đó, tiếp theo là mang chúng đến những nơi khác và bán với giá cao nhất có thể.

Với cấp độ càng cao bạn sẽ có thêm nhiều nhân công hơn, số lượng tàu của thương đoàn cũng sẽ nhiều hơn. Bạn cũng sẽ có nhiều cơ hội gia nhập vào các thương đoàn lớn ở nhiều thành phố khác nhau, điều này giúp cải thiện uy tín trên thương trường vừa là bước đệm vững vàng để bạn được mời vào chính quyền trong game.



HẢI TẶC: NỖI LO CỦA THƯƠNG THUYỀN

Trò chơi được tăng thêm phần hấp dẫn khi đưa vào hệ thống chiến đấu trên biển. Hãy cố gắng nâng cấp và cải thiện hạm đội tàu chiến của mình, thuê thêm thủy thủ và phải luôn tỉnh táo khi đối mặt với bọn hải tặc nguy hiểm hay những đối thủ cạnh tranh luôn lâm le phá hoại công việc buôn bán của bạn.

Những trận thủy chiến sẽ phần nào gia tăng hứng thú cho người chơi, nhưng đáng tiếc bạn sẽ nhanh chóng nhận ra chúng được lặp đi lặp lại. Nếu đã từng chơi qua các sản phẩm có nội dung liên quan đến hải tặc như: Sid Meier's Pirates, Port Royale 1&2,... bạn sẽ dễ dàng bắt gặp ba cách bắn quen thuộc là Ball, Chains và Shots, tùy theo mục đích sử dụng mà bạn đưa ra quyết định nên bắn theo loại nào. Đáng tiếc là trò chơi lại không đưa ra bất cứ một hướng dẫn hay thông tin nào về việc sử dụng ba cách bắn này. Bạn sẽ phải thử sử dụng qua cả ba cách để tìm ra đối sách hợp lý mỗi khi giao tranh với kẻ địch.

Hệ thống chiến đấu và trí tuệ nhân tạo (A.I) của game cũng không khá là mấy. Hạm đội tàu chiến được bạn dày công xây dựng ít khi chịu chiến đấu theo ý đồ của bạn. Không những thế, đôi lúc, chúng còn bắn lẫn nhau khiến bạn phải gánh chịu tổn thất không đáng có. Hãy cẩn thận, nếu để một thuyền trưởng nhiều kinh nghiệm hi sinh thì đó là một tổn thất đối với thương đoàn của bạn.

Điểm sáng đáng nói đến trong cách chơi của Partrician 4 chính là việc bạn hoàn toàn có thể trở thành một chính trị gia nhờ vào tiềm lực kinh tế của bản thân. Một khi đã trở thành thương gia có uy tín bạn sẽ có khả năng trở thành thị trưởng của một thành phố nào đó. Nếu muốn đi xa hơn nữa trong sự nghiệp chính trị của mình, bạn hoàn toàn có thể trở thành một thành viên cấp cao của Hanseatic League. Lúc này đây với vai trò và chức vụ của bản thân, bạn có thể đưa ra những nhiệm vụ cho các thành viên trong hiệp hội thương mại, ra lệnh truy nã lũ cướp biển.

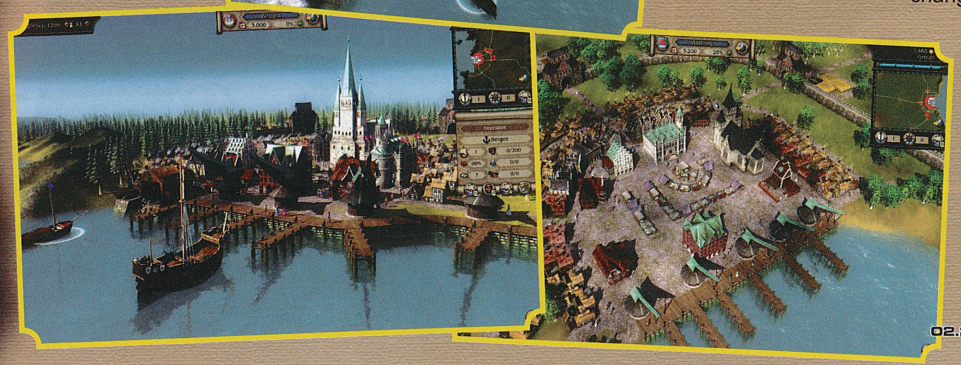
HÌNH TẠM, ÂM TỆ

Đồ họa trong game có thể nói là khá đẹp và bắt mắt. Hiệu ứng đổ bóng đẹp và trung thực, kết hợp cùng việc dựng hình xuất sắc đã đem đến cho người chơi cái nhìn và sự cảm nhận ấn tượng đối với bối cảnh của game. Điểm trừ duy nhất ở mặt đồ họa của game chính là phần giao diện bản đồ chiến lược. Sự nghèo nàn trong các hiệu ứng môi trường, bên cạnh địa hình được mô tả sơ sài chính là những yếu điểm đáng nói tới.

Những bản nhạc được sắp xếp rời rạc. Chúng vang lên ngẫu nhiên nhưng lại chẳng hợp với sự kiện đang diễn ra trong game. Cùng đó là những hiệu ứng âm thanh tương tác lặp đi lặp lại nhàm chán.

Nếu bạn đam mê kinh doanh và không quá khó tính thì Patrician 4 là một sự lựa chọn phù hợp dành cho bạn.

VÕ MẠNH CƯỜNG



Chuyến Phiêu Lưu Kì Thú

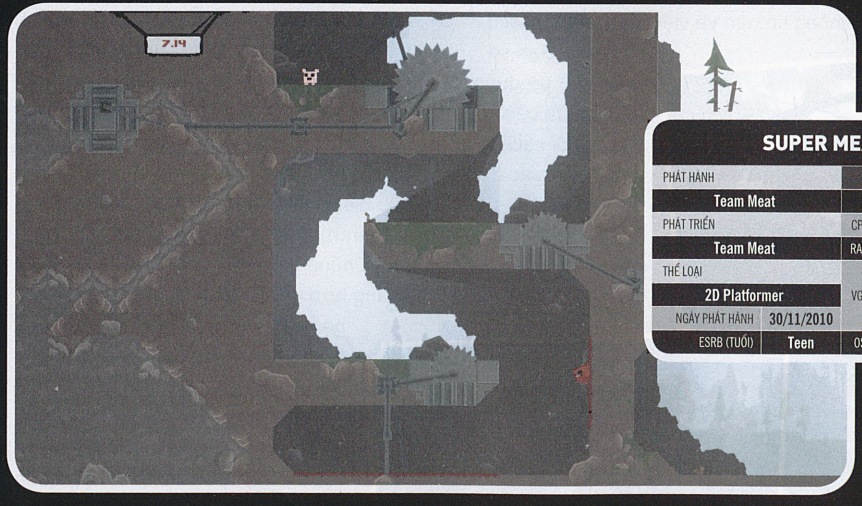
Indie Game (IG - viết tắt của Independent Video Game) là những trò chơi được một cá nhân hoặc một nhóm người (gọi thân mật là các Indier) đứng ra thiết kế và phát triển từ A đến Z. Họ hoàn toàn tự chịu trách nhiệm với sản phẩm của mình mà không cần đến bất cứ sự trợ giúp nào (về mặt tài chính lẫn nhân lực) từ các hãng game nổi tiếng khác. Do không phải gánh sức ép quá lớn về doanh thu nên đội ngũ phát triển được thỏa sức áp dụng những ý tưởng sáng tạo, độc đáo, thậm chí điên rồ vào tựa game của mình. Chính vì lẽ đó, dù chưa đủ sức trang bị một diện mạo hoành tráng nhưng nhiều IG lại sở hữu một lối chơi đầy sức hút mà các tựa game chính thống của những hãng lớn phải ao ước. Hiện tại, với sự xuất hiện ngày càng nhiều công cụ đắc lực (tiêu biểu như Game Maker hay Microsoft XNA…), một IG có thể được hoàn thành trong thời gian rất ngắn. Do đó trong năm 2010, người chơi đã chứng kiến sự đổ bộ của hàng loạt IG với nhiều tên tuổi "nặng ký" như Limbo, Joe Danger (phát hành bởi PSN) và dĩ nhiên không thể thiếu Super Meat Boy (SMB) được khai sinh bởi Team Meat. Tiền thân của SMB là một tựa game flash đơn giản mang tên Meat Boy vốn rất phổ biến trên các trang web về mini games vào đầu năm 2009. Thành công của Meat Boy lớn đến nỗi các Indier đã quyết định hồi sinh nó dưới lốt SMB cho cả 2 hệ máy PC lẫn console.

Nội dung ngắn gọn, dễ hiểu

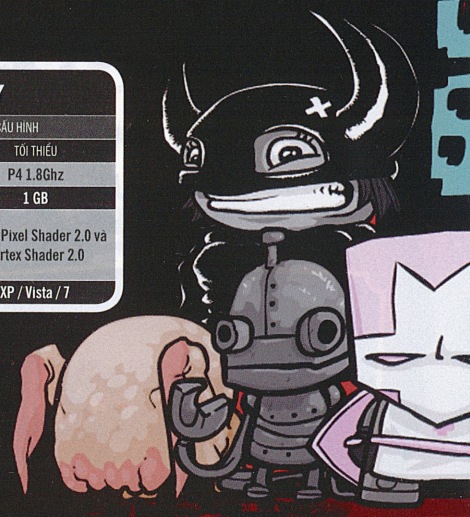
Câu chuyện trong SMB bắt đầu bằng chủ đề tình yêu cùng với sự xuất hiện của cặp đôi Meat Boy (MB) và Bandage Girl (BG). Do ghen ăn tức ở chuyện tình đẹp như mơ của chàng và nàng, tiến sĩ Fetus - nhân vật phản diện và là đối thủ không đội trời chung với MB – đã bắt cóc BG, khiến MB phải ra sức vượt qua hàng trăm màn chơi, đối mặt với hệ thống chướng ngại vật chẳng chịt để giải cứu vị hôn thê. Cốt truyện chỉ đóng vai phụ trong suốt diễn biến của trò chơi, nhưng nó sẽ giúp bạn nhớ được mục đích đến với SMB của mình là gì sau khi mệt nhoài với những màn rượt đuổi giữa MB và Fetus. Tuy đơn giản nhưng cốt truyện lại rất súc tích do được dẫn dắt bằng các đoạn hoạt cảnh sinh động và dễ thương. Đây cũng là một trong những nhân tố "ép" người chơi tiếp tục cuộc hành trình để tìm kiếm một kết thúc có hậu, đậm chất phiêu lưu và chinh phục những thử thách khó xơi mà đội ngũ phát triển đã dày công gầy dựng.

Thất bại là mẹ thành công

SMB thuộc thể loại platform thuần túy, lối chơi trong game được tinh giản xuống mức tối thiểu nên bạn chỉ cần quan tâm đến 2 thao tác của MB là chạy và nhảy. Nghe có vẻ dễ dàng nhưng bạn sẽ phải vận dụng tối đa sự khéo léo của đôi tay nếu muốn kết thúc màn chơi một cách nhanh gọn và triệt để. Mục tiêu chính là tìm mọi cách đưa MB đến với BG trong thời gian càng nhanh càng tốt. Để làm được điều đó, bạn cần



SUPER MEAT BOY			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Team Meat			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1.8Ghz
Team Meat		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	Hỗ trợ Pixel Shader 2.0 và Vertex Shader 2.0
2D Platformer			
NGÀY PHÁT HÀNH	30/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP / Vista / 7

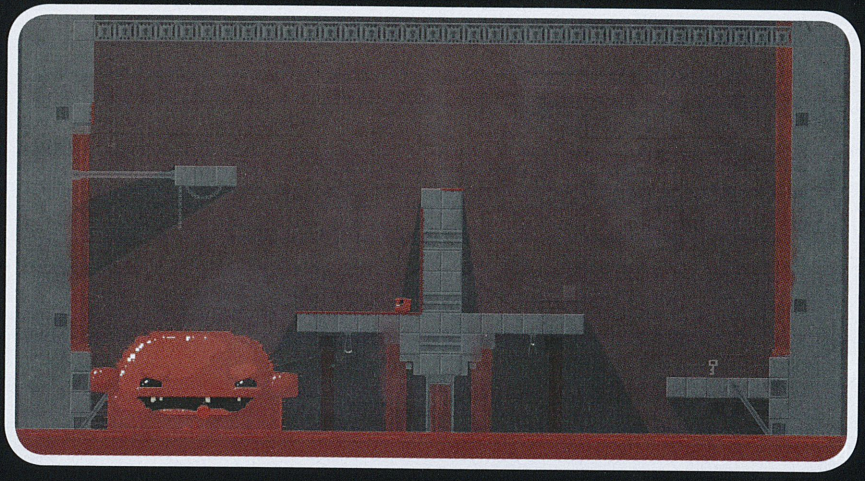


vượt qua vô vàn cạm bẫy được sắp đặt rất tinh vi. Đó có thể là những lưỡi cưa răng sắc nhọn, những vực thẳm sâu hun hút, những chú ma trơi lượn lờ khắp nơi, hay những tràng tên lửa có khả năng bám đuổi bạn rất khó chịu. Càng khủng khiếp hơn khi biết rằng bạn sẽ phải trải qua hơn 300 màn chơi tổng cộng, được chia thành 7 phần và mỗi phần lại phân cấp thành hai chế độ nhỏ gồm Light và Dark World. Thực chất bạn chỉ cần hoàn tất mọi màn chơi trong phần Light World thì đã có thể "về nước", nhưng Dark World với độ khó vượt trội rất đáng để thử qua. Nó chứa đựng khá nhiều mẩu băng dính (Bandage) cần thiết cho việc mở khóa các nhân vật khác vốn là những gương mặt rất quen thuộc của làng game indie như người máy Josef trong Machinarium, Commander Video từ Bit-Trip Runner hay anh chàng Tim có khả năng phân thân trong Braid. Mỗi nhân vật đều có kĩ năng đặc biệt riêng rất hữu dụng đối với nhiều tình huống ở các màn chơi sau. Ngoài ra, nếu tinh mắt bạn sẽ phát hiện ra các điểm dịch chuyển (Warp Zone - WZ) ẩn hiện tại góc khuất trong các màn chơi. Khi MB bị cuốn vào WZ, môi trường game lập tức chuyển sang dạng 4 hoặc 8 bits và bạn sẽ có dịp ôn lại chút kỉ niệm về những trò chơi thời gameboy.

Đối với thể loại Platform, cơ chế điều khiển phải hoạt động thật chính xác và Team Meat đã thực hiện khâu này khá tốt. Độ nhạy cao kết hợp với phong cách điều khiển tự do cho phép nhân vật phản ứng tức thì so với thao tác trên bàn phím hoặc gamepad. Bạn có thể vừa nhảy vừa chuyển hướng kết hợp tăng tốc khi đang lơ lửng trên không, hay tận dụng các vách tường để thực hiện những cú nhảy xa thần sầu. Tuy nhiên cũng cần nói thêm, gamepad là sự lựa chọn tối ưu để trải nghiệm SMB vì bàn phím tỏ ra kém hiệu quả hơn hẳn trong việc kết hợp nhanh các kĩ năng bay nhảy của MB. Hiện tượng "đơ" phím rất hay xảy ra khi thực hiện các chiêu bật tường và lúc bố cục màn chơi trở nên phức tạp hơn, bạn sẽ hiểu vì sao một màn hình khuyến cáo sử dụng gamepad cứ đều đặn xuất hiện mỗi khi bạn khởi động SMB.

Tuy có lối chơi hết sức đơn giản và đồ họa bình thường, nhưng với hàng trăm thử thách lớn nhỏ cùng nhiều điều bí ẩn khác đang chờ được lật mở, Super Meat Boy thừa sức khiến người chơi phải dán mắt vào màn hình nhiều giờ đồng hồ. Hơn thế nữa, nó sẽ khơi dậy những hồi ức rất đặc biệt nếu bạn là fan của Nes 8bit.

SMB có độ khó cực cao, chỉ cần một sơ xuất nhỏ cũng đủ để bạn phải trả giá đắt. Bạn sẽ thất bại hàng trăm, thậm chí hàng chục ngàn lần nếu bạn quyết tâm đạt được mức Perfect Records - tức hoàn thành toàn bộ màn chơi với điểm đánh giá A+, thu thập đủ Bandage và mở khóa toàn bộ các nhân vật ẩn, Warp Zone. Game thủ casual có thể cảm thấy nản chí khi thất bại liên tiếp, nhưng đối với những ai có tính kiên nhẫn cao thì đây thực sự là một thách thức bắt buộc phải hoàn thành. Team Meat cũng không nỡ đốn bạn vào đường cùng khi thiết kế các màn chơi có độ dài vừa phải, số lần hồi sinh của nhân vật là vô hạn nên nếu thất bại, bạn có thể bắt đầu lượt chơi mới trong chớp mắt. Chu kỳ cứ thế lặp lại cho đến khi nhiệm vụ thành công và bạn sẽ được tưởng thưởng xứng đáng bằng những phần quà tinh thần rất ngộ nghĩnh. Để gia tăng tính cạnh tranh, SMB trang bị một bảng xếp hạng để người chơi trên toàn thế giới so sánh thành tích với nhau. Chỉ tiếc rằng ngoài các đoạn phim chiếu lại diễn biến màn chơi (replay) của chính mình, bạn sẽ không thể xem màn trình diễn của những người chơi khác để học hỏi kinh nghiệm. Nhìn chung tuy vẫn tồn tại vài bất tiện nho nhỏ, nhưng nếu xét tổng thể thì chất lượng lối chơi của SMB đã vượt quá sự mong đợi thường thấy ở một IG.



Tuyệt thanh hảo sắc

Khâu hình ảnh ghi điểm không phải do độ đẹp mắt của các chi tiết trong màn chơi, mà là do sự phối hợp hài hòa các chi tiết ấy đã tạo nên một môi trường hoàn hảo cho thể loại platform 2D. Điểm nhấn của đồ họa nằm ở tạo hình nhân vật và các đoạn cut-scene (phim cắt cảnh). Nhân vật được vẽ theo trường phái hoạt hình, đơn giản và rất dễ thương. Các hành vi ứng xử của chúng cũng hài hước không kém, điều này thể hiện rõ nhất trong cut-scene xen giữa các phần chơi trong game. Đừng bỏ qua chúng vì đó thật sự là liều thuốc xả stress rất tốt cho bạn sau nhiều giờ phiêu lưu vất vả.

Đối với một tựa game tí hon như SMB thì âm thanh của nó xứng đáng với 2 từ xuất sắc. Ngoài các hiệu ứng âm sinh động, nhạc nền chính là một "gia vị" quan trọng giúp bạn tránh khỏi tình trạng nhàm chán khi liên tục bị "đá" về vạch xuất phát. Dường như những giai điệu tươi vui và dễ nghe ấy cứ liên tiếp mê hoặc đôi tai của bạn, khiến bạn quên đi những bực tức và cố gắng hoàn thành màn chơi cho bằng được. Đôi lúc bạn sẽ bắt gặp một số âm thanh quen thuộc được SMB "vay mượn" từ các tựa game kinh điển khác như Super Mario Bros... và những hồi ức đẹp đẽ từ thời "điện tử bằng" sẽ ùa về gây cảm giác bồi hồi khó tả.

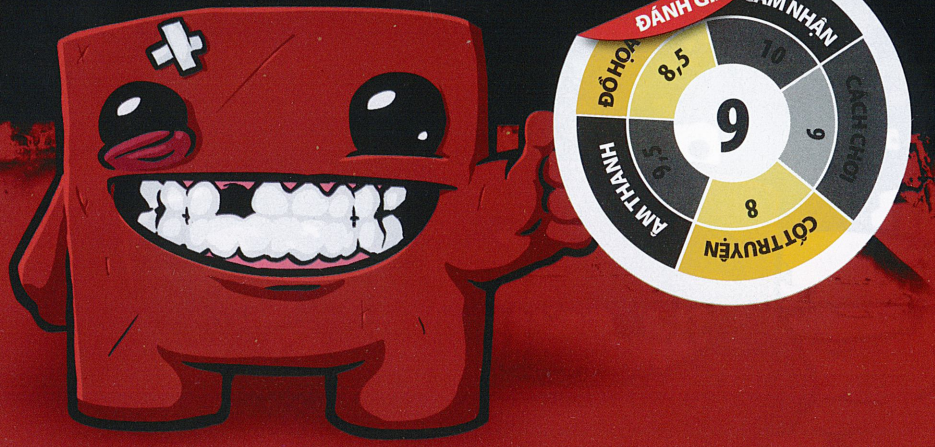
Hấp dẫn và đầy ý nghĩa

Thất bại là điều không thể tránh khỏi trong cuộc sống, nhưng điều quan trọng ở đây là bạn sẽ phản ứng như thế nào khi vấp phải những thất bại đó. SMB phần nào dạy cho bạn biết niềm vui có thể bắt nguồn từ nỗi đau nếu bạn có đủ kiên nhẫn để vượt qua. Đến với SMB, bạn sẽ nhiều lần cảm nhận được sự hưng phấn kì lạ. Đó là cảm giác hài lòng khi bạn hoàn thành một màn chơi cực khó để rồi ngả lưng chiêm nguỡng thành quả của mình thông qua các đoạn phim replay. Đó là cảm giác phấn khởi tột cùng khi bạn "phi thân" ngoạn mục xuyên qua khe hở hẹp giữa hai lưỡi cưa mà không bị tổn thương, hoặc bước nhảy vọt trong không khí để lấy một món đồ mà dường như không thể với tới trong vài chục lần thử liên tục thất bại trước đó. Chính những cảm giác đó thúc đẩy bạn luôn nhìn về phía trước để giải quyết những thách thức tiếp theo. Tóm lại, SMB là một trong số ít những tuyệt phẩm khiến bạn trân trọng từng bước tiến nhỏ nhoi mà mình đạt được, dĩ nhiên bạn sẽ phải trải qua nhiều phen thất vọng, bực tức nhưng bù lại hương vị của thành công rất ngọt ngào và xứng đáng khi bạn về đích an toàn.

PHẠM TRÂM

ƯU:
- Cốt truyện vui nhộn.
- Lối chơi rất cuốn hút.
- Số lượng màn chơi lớn với thiết kế cực tốt.
- Hình ảnh đơn giản nhưng chất lượng.
- Âm thanh ấn tượng.
- Cơ chế điều khiển rất nhạy.
- Giá trị chơi lại lớn.

KHUYẾT:
- Chơi bằng bàn phím khá bất tiện.



Không phải ngẫu nhiên Tangled vượt mặt bộ phim đình đám Harry Porter để đứng đầu bản xếp hạng doanh thu các phim ăn khách. Tuy nhiên, đó lại là một khía cạnh khác trong game, nơi vốn dĩ từ trước đến nay không thể áp dụng tính chất bắc cầu. Một tựa phim hay chưa hẳn đã là một trò chơi ra hồn và ngược lại, chính vì thế sự ra mắt trò chơi Disney Tangled: The Video Game khiến nhiều người hoài nghi về chất lượng.

Disney Tangled

DISNEY TANGLED: THE VIDEO GAME			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Disney Interactive Studios			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	2,2 GHz
Planet Moon Studios		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB RAM, DirectX 9.0, Pixel Shader 2.0
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	23/11/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP SP3/Vista/7

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Công chúa tóc dài

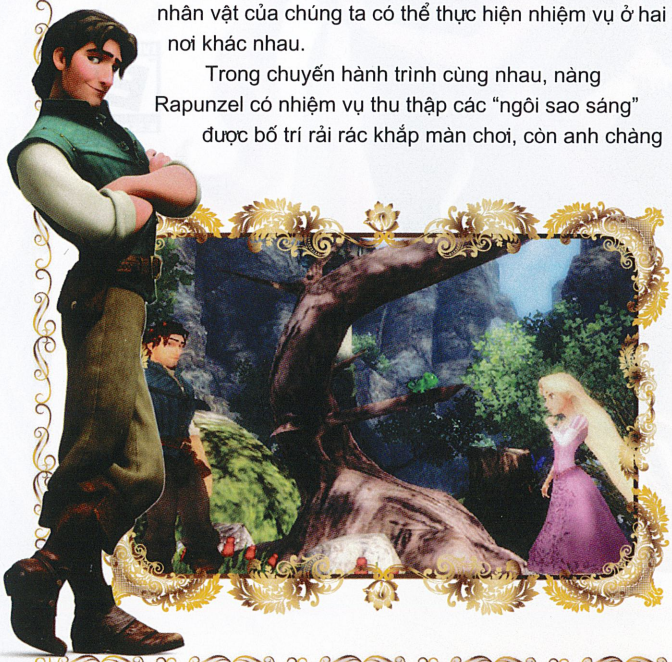
Tổng doanh thu của bộ phim trên toàn cầu hiện khoảng 142 triệu USD, một con số thậm chí cả những bộ phim hành động được đầu tư công phu ao ước! Có lẽ do thể loại hoạt hình không hề kén chọn độ tuổi hay đơn giản là nó hợp với thị hiếu của đại đa số người xem. Thế nhưng với trò chơi thì không hẳn được như vậy, mọi thứ đều có thể xảy ra thậm chí theo chiều hướng không thể tiên đoán được, trừ khi nhận được phản hồi tích cực từ phía người chơi.

Quả thật, các nhà làm phim đã rất khôn khéo khi thay đổi một phần cốt truyện gốc khiến cho câu chuyện trở nên mới mẻ hơn. Tangled kể về nàng công chúa Rapunzel bị mụ phù thủy độc ác bắt cóc nên phải rời xa bố mẹ đẻ ngay từ khi cô mới sinh và bị giam cầm suốt 18 năm trời trong một tòa tháp. Một hôm, Flynn Rider - tên trộm giỏi nhất vương quốc trong cuộc chạy trốn sự truy đuổi của binh lính, tình cờ lạc vào ngọn tháp, tại đây anh bị Rapunzel… bắt làm con tin. Cô công chúa có mái tóc dài hàng trăm mét đã ra một thỏa thuận với anh chàng siêu trộm để cùng nhau trốn ra khỏi tháp. Cả hai tham gia vào một cuộc chạy trốn đầy phiêu lưu hành động cùng với một con ngựa, một chú tắc kè hoa và chủ một quán rượu thô lỗ.

Cặp đôi hành động

Trong trò chơi hầu hết các nhân vật đều xuất hiện trong một số màn nhất định. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể điều khiển hai nhân vật chính là nàng công chúa và tên trộm. Đối với hai nhân vật chính, chúng ta có thể thay nhau điều khiển bằng bàn phím. Nhưng tại một thời điểm bạn chỉ có thể điều khiển một nhân vật mà thôi, nhân vật còn lại sẽ do máy đảm trách. Trò chơi vẫn hỗ trợ chơi hai người thông qua tay cầm, lúc này màn hình trong game sẽ được chia đôi và hai nhân vật của chúng ta có thể thực hiện nhiệm vụ ở hai nơi khác nhau.

Trong chuyến hành trình cùng nhau, nàng Rapunzel có nhiệm vụ thu thập các "ngôi sao sáng" được bố trí rải rác khắp màn chơi, còn anh chàng Flynn Rider có nhiệm vụ thu nhặt các đồng tiền vàng và bạc. Mục đích của việc làm này giúp bạn lấp đầy thanh năng lượng của hai nhân vật để bổ sung năng lượng cần thiết cho những pha hành động trong trò chơi. Thế nhưng đôi khi những nơi chứa vật cần thu nhặt của hai người cần sự trợ giúp của người kia mới có thể lấy được. Đơn cử, tại một vườn bông chưa nở nàng Rapunzel sẽ thực hiện một điệu múa với tóc của mình để giúp các bông hoa nở nhằm thu thập các "ngôi sao sáng". Khi đám bông đã nở thì bên trong chúng nhân vật Flynn Rider có thể thu thập một số đồng tiền nằm lẩn khuất đâu đó. Ngoài ra, anh chàng Flynn Rider còn dùng thanh kiếm của mình dọn đường cho nàng công chúa của chúng ta có thể đi tiếp, đồng thời giúp nàng thu nhặt các ngôi sao sáng nằm ẩn trong các bụi cỏ, cây trong quá trình… phát quang đường xá.

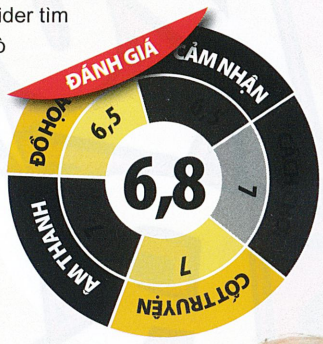


Tóc là chủ đạo

Trọng tâm của toàn bộ câu chuyện đều xoay quanh mái tóc dài của nàng Rapunzel và trò chơi cũng không nằm ngoài điều đó. Cuộc phiêu chắc chắn sẽ phải dừng lại nếu thiếu mái tóc dài… chắc, khỏe kia. Mái tóc trở nên cực kì hữu hiệu trong rất nhiều tình huống, đặc biệt chủ đạo nằm trong các pha tìm đường. Người viết cũng khá ngạc nhiên khi là một tay trộm cừ khôi, nhưng anh chàng Flynn Rider lại leo trèo quá tệ. Đôi khi, nơi cần vượt qua chỉ là một vách đá nhỏ vẫn có thể khiến anh chàng của chúng ta lúng túng và cần sự trợ giúp của nàng Rapunzel bằng cách bám lấy tóc của nàng được cột khá chắc chắn vào một nhành cây hay mỏm đá để leo lên. Dù thật sự cũng có vài chỗ được ngăn cách bởi các hẻm núi nên bắt buộc nàng Rapunzel phải dùng mái tóc của mình đu qua phía đối diện rồi kéo chàng trai của chúng ta lên.

Mái tóc còn giúp ích trong việc thực hiện một số nhiệm vụ mang tính chủ chốt trong trò chơi, điển hình với khả năng kéo đồ vật. Tại một số màn thông thường, đôi khi nàng

Rapunzel dùng tóc để kéo một vật giúp Flynn Rider tìm kiếm kho báu. Mảng hành động đóng một vai trò khá nhỏ trong hành trình, chủ yếu yêu cầu bạn giúp các anh lính của vương quốc chìm vào giấc ngủ nếu lỡ bị họ phát hiện và thực hiện 9 thử thách chính. Nếu vũ khí của anh chàng Flynn Rider là một thanh kiếm khá hợp mô tuýp thì nàng Rapunzel lại dùng… một chiếc chảo. Những mẩu đối thoại của các nhân vật đôi khi cũng lồng vào một số tình tiết gây cười khá vui nhộn.



Tại tòa tháp chính, nơi giam giữ nàng Rapunzel, đồng thời cũng được coi như đại bản doanh của trò chơi, bạn được cung cấp một vài lựa chọn giải đáp cho những thắc mắc thu thập được trong quá trình chơi. Chẳng hạn, trong lúc thu nhặt bạn nhận được một số màu sắc mới và những tấm hình về các con vật, bông hoa,… Đây chính là công cụ giúp bạn trang trí một bức tranh theo ý thích được đặt bên trong tòa tháp. Nơi đây còn cho phép bạn chơi lại các nhiệm vụ chính. Ngoài ra, thật đáng tiếc khi không còn bổ sung thêm lựa chọn nào nữa. Khi bước ra khỏi tòa tháp, bạn sẽ di chuyển trong một bản đồ 3D và lựa chọn màn chơi. Tuy nhiên, một số màn chơi chỉ được mở khóa khi bạn đã hoàn thành một số yêu cầu nhất định.

Dành cho mọi người

Âm thanh trong trò chơi tương đối khá, đặc biệt là khâu lồng tiếng cho các nhân vật. Bạn có thể dễ dàng quen với giọng nói của hai nhân vật chính hay nhận biết được giọng khá thô lỗ của ông chủ quán rượu. Mặt hình ảnh còn tương đối nhiều góc cạnh đối với các chi tiết và cả nhân vật. Các trong toàn bộ trò chơi chưa thật ấn tượng hay có gì đặc biệt, ngoài ra chúng tương đối chưa đẹp và thiếu sự sắc nét nhất định. Dù sao với một trò chơi mang tính giải trí dành cho mọi người như Tangled không quá cần thiết một nền tảng đồ họa tuyệt vời. Nhưng nếu được chăm chút hơn một chút nữa thì có lẽ điểm số của trò chơi đã tăng lên đáng kể. Nếu bạn cần một trò giải trí nhẹ nhàng cùng các thành viên nhỏ tuổi trong gia đình thì nên chọn Disney Tangled. Vì trò chơi sẽ đem lại những giây phút thú vị và vui nhộn trong lúc bạn tham gia vào cuộc phiêu lưu của Tangled.

DUỆ LONG

Ưu

Phù hợp với mọi lứa tuổi

Âm thanh khá

Khả năng kết hợp hành động

Khuyết

Đồ họa kém

Thời gian chơi ngắn

Ít có màn chơi mang tính thử thách.

KUNG FU RIDER

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CÔNG PHU CHẠY LỌN

Là một trong những game tiên phong cổ động cho thiết bị chơi game chuyển động PlayStation Move (PSM), Kung Fu Rider đã ghi tên mình vào thể loại "đua ghế văn phòng" với những màn trình diễn khá hài hước và thú vị tuy vẫn còn nhiều điểm yếu.

Cốt truyện của Kung Fu Rider (KFR) xoay quanh bộ đôi Toby và ông chủ cô, chàng trai trẻ Karin. Trong một dịp tình cờ, hai người vô tình chuốc oán với bọn xã hội đen và trở thành mục tiêu săn đuổi của chúng. Sự việc ngoài ý muốn này buộc cả hai phải chọn văn phòng làm việc di động của mình (đây là một chiếc xe du lịch có đầy đủ tiện nghi) làm nơi trú ẩn. Tất nhiên, không phải lúc nào bộ đôi cũng có thể túc trực ở nơi trú ẩn 24/24 và chuyện họ bị kẻ thù rượt đuổi là điều khó tránh khỏi. Những cảnh rượt đuổi này được KFR tái hiện thành những màn chơi nhỏ trong game.

Tuy nhiên, bạn sẽ không bắt gặp những màn đua xe ngoạn mục tương tự kiểu Need for Speed hay tưng bừng khói lửa như Twisted Metal bởi lẽ phương tiện mà Toby và Karin chọn để "đào tẩu" lại là những vật dụng rất đỗi bình thường như ghế văn phòng, máy hút bụi, thậm

ƯU	KHUYẾT
» Một trong những tựa game đầu tiên ứng dụng PSM. » Hình ảm khá.	» Tính năng phản hồi chuyển động của PSM chưa chính xác và nhiều bất cập. » Màn chơi thiết kế đơn điệu và lặp lại nhiều.

chí là xe đẩy em bé (các vật dụng được trang bị những bánh xe nhỏ có thể tăng tốc nhanh khi trượt dốc hoặc lấy đà). Hai anh chị Toby và Karin nhìn dáng rất "kung fu" nhưng chỉ biết chạy và chạy. Điều thú vị là việc điều khiển trong game được thao tác hoàn toàn bằng PlayStation Move, với sự hỗ trợ của webcam đa năng PlayStation Eye.

Chẳng hạn, để thực hiện việc rẽ trái/phải cho nhân vật, bạn chỉ việc thao tác PSM theo chiều tương ứng. Khi thực hiện các động tác nhảy và tăng tốc, bạn chỉ cần khẽ vung PSM theo hướng từ dưới lên hay tiến về phía trước. Nghe có vẻ đơn giản, nhưng việc thao tác nhuần nhuyễn các động tác này không hề dễ dàng bởi lẽ trong quá trình ruợt đuổi, người chơi phải đối phó với rất nhiều chướng ngại vật rải dọc đường đi. Đó có thể là người đi đường, xe cộ, cột đèn giao thông và đặc biệt những kẻ đang truy đuổi Toby và Karin đang phục kích và bố trí rất nhiều cạm bẫy trên đường. Chỉ cần sơ sẩy vướng vào các chướng ngại vật này quá ba lần là bạn phải khởi động lại màn chơi.

Thách thức không nhỏ khác đặt ra cho người chơi là phải tìm cách điều khiển nhân vật chạy đua với thời gian quy định ở mỗi màn chơi. Để thực hiện được điều này, người chơi phải di chuyển nhân vật lòn qua các ô chữ nhật bố trí ở những vị trí khá hiểm hóc trên đường đi, chẳng hạn ngay dưới gầm các container, trên nóc xe taxi, khúc cua hẹp...Song song đó, bạn cũng có thể điều khiển Toby và Karin thực hiện những đòn kung fu (thao tác bằng nút Move) lên chính đối phương mà mình chạm trán lúc đào tẩu. Nếu thực hiện thành công những công việc trên, biểu kế thể hiện độ dẻo dai của nhân vật đặt trên màn hình chơi sẽ được làm đầy nhanh chóng, giúp bạn thoải mái tăng tốc dễ dàng.

Ý tưởng thực hiện của KFR nhìn chung không phải là mới, nhưng khá hấp dẫn, vui nhộn. Đáng tiếc là rắc rối lại nằm ở tính năng phản hồi chuyển động của PSM trong tựa game này còn khá nhiều bất hợp lý. PSM thường xuyên phản hồi trễ nhịp thậm chí không ghi nhận chuyển động của người chơi. Vì lý do này bạn luôn phải hứng chịu những cạm bẫy trên đường để rồi phải khởi động lại màn chơi một cách vô cớ, chưa hết với giá bán thấp hơn mặt bằng chung các game bán lẻ của PS3, khoảng 400.000 đồng (20 USD), toàn bộ nội dung của KFU lại khá đơn giản có thể hoàn tất trong khoảng vài giờ chơi. Đó là chưa kể màn chơi trong game được thiết kế lặp lại khá nhiều. Nếu so với các game được phát hành trên dịch vụ PSN, giá bán chỉ trong khoảng 200.000 – 300.000 với chất lượng vượt trội hơn rất nhiều thì KFR trở thành một món hàng đắt đỏ, khó thuyết phục được game thủ rút hầu bao. Thật đáng tiếc!

MẠNH CƯỜNG

LOST IN SHA

HÀNH TRÌNH CỦA CHIẾC BÓNG

Hệ máy Wii luôn là "vùng đất màu mỡ" cho những game mang ý tưởng sáng tạo và đột phá thỏa sức tung hoành. Thế nhưng, hầu hết những trò chơi này đều không được nhà phát hành chú trọng đẩy mạnh quảng bá, nên cứ lần lượt ra đời trong âm thầm lặng lẽ và chỉ có những game thủ thường xuyên theo dõi tin tức về game mới biết đến. Trò chơi Lost in Shadow (LiS) mới ra mắt gần đây của hãng Hudson cũng là một trường hợp như vậy. Chắc hẳn rất ít game thủ biết đến danh tính trò chơi độc quyền cho Wii này cùng với cơ chế lối chơi có thể nói là khá sáng tạo của nó.

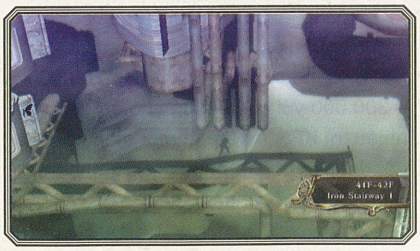
KỲ LẠ TỪ CỐT TRUYỆN CHO ĐẾN LỐI CHƠI

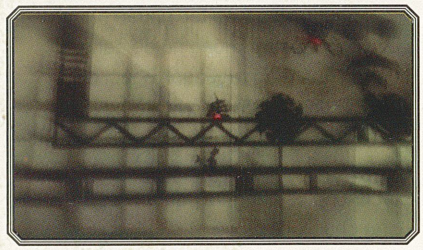
LiS có một câu chuyện rất bí ẩn và khó hiểu. Từ đầu game cho đến khi đã chơi được một đoạn kha khá, tất cả những gì game có thể kể cho chúng ta nghe chỉ là câu chuyện về một cậu bé (không biết tên và cũng chẳng rõ mặt mũi) ở trên một tòa tháp rất cao, bị một thế lực hắc ám nào đó chặt đứt… chiếc bóng ra khỏi cơ thể rồi ném chiếc bóng xuống mặt đất dưới chân tháp. Người chơi sẽ vào vai chính chiếc bóng này, và tìm đường leo ngược trở lại ngọn tháp cao chót vót kia để tìm lại cơ thể thực sự của mình. Cũng có thể phần nào hình dung từ kiểu mô-típ này, chiếc bóng của cậu bé không những chỉ tìm lại cơ thể, mà còn phải chiến đấu chống lại thế lực hắc ám có khả năng điều khiển các loại bóng kia. Nói chung, cốt truyện của game dừng lại ở mức đơn giản hết mức, game cũng hạn chế tối đa việc lý giải các sự việc cho người chơi, ngoại trừ thỉnh thoảng trên đường đi, chiếc bóng sẽ tìm được những mảnh ký ức rời rạc, cung cấp thêm những thông tin hết sức nhỏ giọt về cốt truyện của game.

Không giông dài kể lể, game ngay lập tức phô bày với người chơi lối chơi kỳ lạ và độc đáo của mình. Có lẽ chưa có game nào mà người chơi không điều khiển nhân vật chính mà lại điều khiển chiếc bóng bị tách rời của anh ta. Chỉ là một chiếc bóng nên chắc chắn bạn không thể di chuyển và tương tác với các sự vật bình thường trong game được mà chỉ là với những cái bóng của chúng. Cuộc phiêu lưu từ chân tháp lên đến đỉnh tháp trong game được thể hiện theo phong cách platform 2D đậm nét. Môi trường trong game chính xác là vẫn 3D, nhưng góc nhìn di chuyển theo chiều ngang và người chơi sẽ chạy nhảy, leo trèo trên những chiếc bóng đổ của các kiến trúc, kết cấu của tòa tháp. Cơ chế điều khiển cũng như các game platform khác với các phím bấm căn bản, kết hợp trên cả 2 cần điều khiển Wii Remote và Nunchuk. Đôi lúc, bạn sẽ cần dùng tính năng cảm ứng để lần tìm trên màn hình những điểm tương tác được của các cấu trúc, xoay chuyển chúng để tạo tìm đường đi.

ĐIỀU KHIỂN BÓNG ĐỔ, NÉT ĐẶC SẮC LỚN NHẤT CỦA GAME

Di chuyển trong môi trường của game, nhưng lại không cần nhìn các vật thể chính mà phải tập trung vào bóng của chúng in đằng sau là một trải nghiệm rất lạ và thú vị. Tuy nhiên, việc ứng dụng tính chất này để tạo ra những sự tương tác độc đáo lại còn hấp dẫn hơn. Điển hình nhất là nhiều lúc bạn phải điều chỉnh các nguồn sáng để tạo ra các kiểu bóng đổ khác nhau để tìm đường đi tiếp. Có 2 dạng điều chỉnh kiểu này: thứ nhất là là một thanh trượt điều chỉnh góc độ nguồn sáng, từ đó có thể thu ngắn hay kéo dài bóng đổ phía sau. Thứ hai là bạn tác động lên một chiếc đèn treo cho nó đung đưa, khiến cho bóng đổ các vật thể phía sau cũng đung đưa qua lại tương ứng, làm thay đổi khoảng cách và hình dạng của bóng đổ, giúp nhân vật chính có thể





di chuyển tiếp hay nhảy qua các "bóng" khe vực đã được thu hẹp. Việc điều khiển những chiếc đèn treo này tỏ ra là những thử thách lý thú khi bạn phải khéo léo canh đúng thời điểm hợp lý khi các bóng vật thể đạt được vị trí mong muốn mới có thể nhảy qua được. Chưa hết, rải rác trong những màn chơi chính là những khu vực phụ gọi là Shadow Corridor, trong này bạn sẽ được làm quen với khả năng di chuyển xoay vòng cả màn chơi, từ đó tạo nên những hiệu ứng bóng đổ hoàn toàn khác biệt, tạo nên những lối đi mới toanh.

Nét độc đáo, mới mẻ trong lối chơi của LiS sẽ khiến bạn cảm thấy thực sự phấn khích khi bắt đầu game. Bên cạnh đó, hàng loạt các tình huống giải đố đa dạng, càng về sau càng hấp dẫn khiến cho LiS có vẻ là một game thực sự hứa hẹn. Thế nhưng, có một thứ có thể đập tan sự phấn khích của người chơi. Đó là nhịp điệu game khá chậm và tẻ nhạt. Các màn chơi nối tiếp nhau chỉ yêu cầu người chơi làm một việc giống hệt là di chuyển từ đầu màn đến cuối màn, thỉnh thoảng dừng lại giải đố tìm đường rồi lại đi tiếp. Như đã nói, càng chơi về nửa sau của game, các tình huống giải đố càng thú vị hơn. Thế nhưng, để đến được lúc đó, bạn sẽ phải trải qua nửa đầu game đều đều như nhau rất tẻ nhạt, và khoảng thời gian này xin bật mí là dài không ít hơn… 10 tiếng đồng hồ.

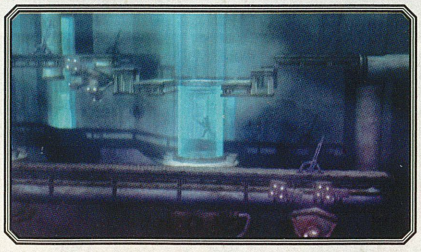
Không chỉ có chạy nhảy và giải đố, LiS còn cho phép bạn chiến đấu với những sinh vật bóng tối trên đường đi. Thế nhưng, với một thanh kiếm trong tay, chiếc bóng của chúng ta chỉ được cung cấp duy nhất 1 combo với 3 nhát chém, không tuyệt chiêu, không đỡ đòn, không né tránh gì sất. Điều này khiến các trận chiến diễn ra hết sức nhàm chán và đôi khi còn gây ức chế khi nhân vật không có được sự linh hoạt cần thiết để tránh các đòn tấn công của kẻ thù. Các trận đấu trùm "gỡ gạc" được chút đỉnh khi tạo được độ căng thẳng cần thiết, nhưng cũng chẳng giúp cho cơ chế chiến đấu của game trở nên lôi cuốn hơn.

HÌNH ĐẸP, ÂM DỞ

Đồ họa là một điểm đáng khen của LiS, đặc biệt là ở khả năng thiết kế màn chơi cực kỳ sáng tạo. Khi chơi game, chắc chắn bạn sẽ không ít lần phải thán phục trước tài sắp đặt các loại đồ vật cùng bóng của chúng để nhân vật chính di chuyển và tương tác, cũng như giải các câu đố đặt ra. Dù đa phần chỉ chú ý đến phần bóng đổ, nhưng môi trường, sự vật thật bên ngoài không phải là không đáng chú ý. Các loại kiến trúc, kết cấu to lớn, kỳ vĩ khiến người viết liên tưởng đến phong cách đồ họa của những game kinh điển của Team ICO trên hệ máy PS2 trước kia là ICO và Shadows of the Colossus. Đồ họa và thiết kế màn chơi đáng khen là vậy, nhưng âm thanh lại là điểm đáng thất vọng của game. Nhạc nền được tinh giản đến mức tối thiểu khiến có khi bạn còn không nhận thấy là game có nhạc nền. Các hiệu ứng tiếng động khi chiến đấu và của các sinh vật bóng tối cũng chẳng có gì nổi bật và đáng ngợi khen. Có thể tóm lại một câu về âm thanh của LiS là "chán toàn tập".

Công bằng mà nói, LiS là một game platform có ý tưởng thiết kế rất táo bạo, tạo cho người chơi những trải nghiệm hết sức mới mẻ và hấp dẫn. Tuy vậy, game vẫn vấp phải những khuyết điểm không nhỏ, đã ngăn cản nó có được sự bứt phá cần thiết để thu hút đông đảo game thủ chú ý đến. Nhưng dù sao, tuy chưa đạt đến tầm là một game hay, nhưng LiS vẫn khá xứng đáng để đến tay các game thủ yêu thích thể loại platform và giải đố.

MAI LONG



ƯU	KHUYẾT
» Lối chơi sáng tạo rất mới mẻ và độc đáo. » Đồ họa khá tốt, các màn chơi được thiết kế rất hay.	» Nửa đầu game vừa dài vừa nhàm chán. » Cơ chế chiến đấu khá tồi. » Âm thanh nghèo nàn.

LOST IN SHADOW

PHÁT HÀNH	Hudson
PHÁT TRIỂN	Hudson Soft
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	04/01/2011
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	Wii

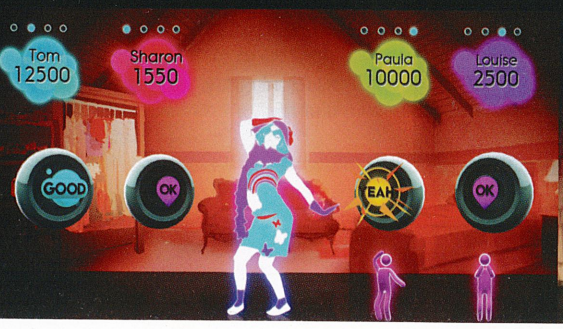
JUST DANCE 2

"LẮC LƯ" THEO ĐIỆU NHẠC

Tuy chưa là đại diện xuất sắc nhất của dòng game âm nhạc, nhưng Just Dance 2 rất đáng quan tâm nếu bạn muốn nếm trải cảm giác lắc lư theo điệu nhạc cùng với Wii Remote!

Việc bản game đầu tiên của Just Dance không thành công như mong đợi không làm hãng game đến từ kinh đô Ánh Sáng (Pháp) - Ubisoft dừng mọi kế hoạch đầu tư vào loạt game âm nhạc này. Bằng chứng là hậu bản của nó là Just Dance 2 vẫn được xúc tiến và ra mắt thị trường vào tháng 10 vừa qua.

Chủ đạo trong cách chơi của Just Dance 2 (JD 2) tiếp tục là những vũ điệu bằng tay mà người chơi phải thể hiện cùng với Wii Remote theo đúng những gì các vũ công thể hiện trên màn hình chơi, chẳng hạn như khoanh tay giận dỗi, hay một tay ôm tai nghe một tay chà dĩa như DJ đang mix nhạc... Dù hoàn toàn thực hiện bằng tay nhưng thành công của JD 2 chính là việc thuyết phục được người chơi phải lắc lư, nhún nhảy toàn thân bởi những bản nhạc sôi động được trình diễn bởi nhiều nghệ sĩ danh tiếng. Chẳng hạn "Crazy in Love" của nữ nghệ sĩ da màu Beyonce Knowles, "I want you back" của nhóm nhạc huyền thoại The Jackson 5 hay "Girlfriend" của nữ ca sĩ



người Canada Avril Lavinge. Nếu chưa cảm thấy hài lòng với kho nhạc mà JD 2 hiện có, bạn có thể kết nối Wii vào trang chủ của trò chơi để mua thêm những bản nhạc mới.

Thú vị là tùy vào tiết tấu mỗi bản nhạc, người chơi sẽ phải thể hiện theo những vũ điệu hoàn toàn khác biệt. Chính điều này khiến JD 2 có sức lôi cuốn và hấp dẫn người chơi ngay lần đầu tiếp xúc. Toàn bộ các động tác của bạn sẽ được máy đánh giá dựa trên các điểm số perfect, good, ok, hay bad nhận được. Đây sẽ là căn cứ quan trọng để bạn có thể so sánh với các bạn chơi khác trong phần chơi mạng của game.

Dù không được hỗ trợ tính năng chơi trực tuyến đang thịnh hành hiện nay nhưng phần chơi mạng của JD 2 vẫn kịp bổ sung nét mới cho mình bằng sự xuất hiện của Dance Battle, nơi cho phép tám game thủ (chia thành hai đội chơi) cùng tham gia và tranh tài ở một trong 5 trò chơi nhỏ bao gồm Classic, Duet, Simon Says, Medly và Race được lồng ghép trong các bài hát. Chẳng hạn, trong Simon Says các game thủ tham gia phải thực hiện một trong ba hành động ngẫu nhiên là vỗ tay, dừng lại và quay mà máy yêu cầu. Trong khi đó Race lại đòi hỏi người chơi phải thao tác thật nhanh theo các vũ công để kiếm điểm thưởng càng nhiều càng tốt. Sự mới lạ này đã đem đến hơi thở mới cũng như những cảm xúc khó phai cho game thủ khi thưởng thức JD 2.

Ngoài phần âm nhạc được đảm bảo bởi những bản nhạc chất lượng đến từ các nghệ sĩ thành danh, khâu hình ảnh của JD 2 cũng không có gì đáng phàn nàn khi tất cả các nhân vật, phông nền trong game đều được thể hiện bằng những hình vẽ đầy màu sắc, gam màu sặc sỡ sinh động và đậm chất nghệ thuật theo rất nhiều trường phái khác nhau như graffiti, những nhân vật thời kỳ 8-bit. Tất cả đều được xây dựng gần như hoàn hảo bởi không chỉ bám sát theo giai điệu, ca từ mà còn theo cả lịch sử cũng như thời điểm ra đời của từng ca khúc.

Dẫu còn vài khuyết điểm đáng tiếc nhưng nhìn tổng quan Just Dance 2 vẫn là game âm nhạc thuộc chủ đề "nhảy nhót" đáng để bạn giao lưu, thưởng thức cùng bạn bè, người thân trong những dịp sum vầy, hội ngộ.

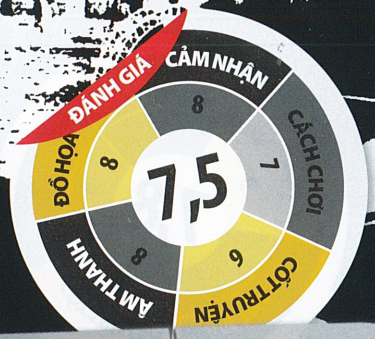
THÀNH NHÂN

JUST DANCE 2
LẮC LƯ THEO ĐIỆU NHẠC

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Paris
THỂ LOẠI	Âm nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	12/10/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	Wii

ƯU	KHUYẾT
» Kho nhạc phong phú. » Hình ảnh đậm chất nghệ thuật và bám sát nội dung của từng ca khúc. » Hỗ trợ chơi mạng tốt.	» Chưa có tính năng chơi trực tuyến. » Phản hồi chuyển động của Wii Remote vẫn còn vài sai sót. » Không có phần thưởng cho các game thủ sau khi hoàn thành các mục chơi.

TÊN GAME: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT | PHÁT HÀNH: EA | NGÀY PHÁT HÀNH: 16/11/2010 | HỆ MÁY: iPhone
THỂ LOẠI: Đua Xe | PHÁT TRIỂN: EA | ESRB (TUỔI): Everyone



TRUY BẮT QUÁI XẾ

"Thành công vang dội ở cả 2 mảng thiết bị chủ chốt gồm PC và console, EA vẫn không quên đánh dấu sự hiện diện của Need For Speed: Hot Pursuit trên iOS. Đây được xem là món quà đặc biệt từ EA dành tặng cho đông đảo fan hâm mộ smartphone của Apple ngay trước khi mùa game 2010 khép lại..."

Được phát hành lần đầu tiên vào năm 1994 (dành cho hệ máy 3DO Interactive Multiplayer) nhưng mãi đến khi cái tên Hot Pursuit xuất hiện năm 1998, seri Need For Speed (NFS) mới thực sự trở nên nổi tiếng ở thể loại game đua xe. Năm 2003, NFS khuấy động thị trường bằng phiên bản Underground phần nào chịu ảnh hưởng từ siêu phẩm điện ảnh The Fast and the Furious (2001) với những màn độ xe hoành tráng và so kè tốc độ gay cấn. Kế tiếp, việc đạt bước cải tiến vượt bậc về đồ họa lẫn lối chơi khiến tựa game Most Wanted (2005) được xem là phiên bản thành công nhất của seri NFS lúc bấy giờ. Thế nhưng sau đó chất lượng của dòng game này tuột dốc không phanh do bế tắc ý tưởng và sai lầm trong thiết kế của đội ngũ phát triển, điển hình là "tội đồ" ProStreet (2007). Chính vì thế, việc phiên bản mới nhất của NFS ra mắt với cái tên Hot Pursuit (HP) đã cho thấy rõ ý định của EA rằng họ muốn lối chơi của seri trở về nguyên bản, tái khẳng định ngôi đầu trong làng game đua xe và một trong những đích nhắm quan trọng của họ chính là mảnh đất iOS đầy tiềm năng.

Không còn cốt truyện rườm rà, khâu độ xe phức tạp cũng bị lược bỏ, giờ đây lối chơi của game chỉ tập trung vào một yếu tố duy nhất: những pha rượt đuổi tốc độ cao giữa lực lượng cảnh sát và các băng nhóm quái xế. Khởi đầu là một nhân viên cảnh sát vô danh cùng chiếc xe Nissan 370Z Coupe "ốm yếu", nhiệm vụ của bạn là quét sạch các quái xế đang lộng hành trên khắp các cung đường trong thành phố. Thực hiện tốt các nhiệm vụ mà game đề ra sẽ giúp bạn chiến thắng vòng đua, từng bước gia tăng danh tiếng cũng như cấp bậc của mình và dĩ nhiên mở ra cơ hội tiếp xúc với các loại siêu xe "hầm hố" hơn.

Có tổng cộng 24 màn chơi trong phần sự nghiệp (Career) được chia thành nhiều chế độ hấp dẫn như săn quái xế (Hot Pursuit), thử thách tốc độ (Time Trial) hoặc đấu tay đôi (Duel)... Mỗi màn đều có chỉ tiêu đánh giá từ 1-3 sao, càng xếp hạng cao thì lượng điểm Bounty thu được càng nhiều tương ứng với việc mở khóa các loại xe mới như Lamborghini Reventon hay Bentley Continental GT một cách nhanh chóng hơn. Ngoài các siêu xe hiện đại, bạn còn được sử dụng những chức năng thiết kế riêng cho lực lượng cảnh sát như khả năng yêu cầu trung tâm điều động thêm xe đến lập thành một rào chắn chặn ngang đường tiến của quái xế, thả hàng rào đinh nhọn ngay trước mũi xe của chúng hoặc bắn súng điện từ nhằm vô hiệu hóa những tên

ƯU	KHUYẾT
» Số lượng xe phong phú. » Hình âm rất tốt. » Các màn truy bắt quái xế có sử dụng thiết bị trợ giúp rất thú vị.	» Số vòng chơi còn hơi ít. » Một số ràng buộc thiếu hợp lý. » Các đoạn cắt cảnh khi đang đua nhiều lần gây bất tiện.

tội phạm cứng đầu. Số lần sử dụng các chức năng này là vô hạn nên bạn chỉ cần chú ý đến việc dùng chúng sao cho phù hợp với từng hoàn cảnh khác nhau trong màn chơi.

Tuy các pha rượt đuổi và va chạm không nảy lửa như trên PC hay console nhưng HP của iOS vẫn có những nét hấp dẫn mang bản sắc riêng. Chẳng hạn như điều khiển xe thông qua bộ cảm biến gia tốc của iPhone cho cảm giác tự do và hứng thú hơn hẳn so với gamepad hay bàn phím. Thao tác tăng giảm tốc độ được thực hiện dễ dàng chỉ bằng một cú vuốt nhẹ lên màn hình rất thuận tiện. Bên cạnh đó, bảng đánh giá thành tích (Achievement) của người chơi sau mỗi màn đua được thống kê chi tiết hơn, hoàn thành xuất sắc các Achievement này sẽ bổ sung thêm cho bạn một lượng điểm Bounty không hề nhỏ. Ngoài ra, chế độ Quick Race cho phép bạn tham gia nhanh vào một vòng đua tùy thích, khá hữu ích khi bạn cần rèn luyện tay lái hoặc "cày" điểm Bounty. Nếu bạn muốn tranh tài cùng bạn bè thì đã có phần chơi mạng hỗ trợ đầy đủ 2 hình thức kết nối thông dụng hiện nay là Wi-fi và Bluetooth.

Có thể nói HP là một trong những game đua xe có đồ họa đẹp nhất trên hệ iOS. Đặc biệt do hỗ trợ tốt công nghệ Retina nên hình ảnh sẽ trở nên sắc sảo và tươi sáng hơn nhiều nếu bạn sở hữu một chiếc iPhone 4. Tạo hình các siêu xe tuy còn nhiều răng cưa nhưng vẫn không làm suy giảm độ ngầu vốn có của chúng. Hệ thống menu mang phong cách đơn giản được điểm xuyến thêm bởi các họa tiết nghệ thuật trông rất hiện đại. Ngoại cảnh thiết kế khá chi tiết và đẹp mắt, hiệu ứng va chạm giữa các xe sinh động nhưng đoạn phim chen ngang để mô tả sự va chạm ấy sẽ nhiều lần khiến bạn lạc tay lái do mất phương hướng. Âm thanh vốn chưa bao giờ là điểm yếu của NFS và HP cũng không ngoại lệ. Các ca khúc đậm chất rock sẽ duy trì sự sôi động giữa các vòng đua, chỉ tiếc rằng do không hỗ trợ chơi nhạc từ thư viện của iPhone nên bạn không thể thưởng thức game với những bản nhạc mà mình yêu thích.

EA đã rất khôn ngoan khi cho ra mắt HP đúng vào dịp có nhiều ngày nghỉ lễ nhất trong năm, nhờ đó mà họ có thể tranh thủ sức mua mạnh mẽ của người dùng và đạt được lợi thế lớn trên thị trường trước các đối thủ khác. Hơn thế nữa, với màn thể hiện nhạt nhòa của Asphalt 6: Adrenaline – được đánh giá là kình địch số 1 của HP – vào đầu tháng 12/2010 thì bạn hãy yên tâm khi quyết định đầu tư vào HP vì nó thật sự là tựa game đua xe tốt nhất dành cho smartphone tính đến thời điểm hiện tại, chưa kể bản cập nhật 1.0.2 đã được tung ra hứa hẹn nhiều đặc tính mới hấp dẫn và thú vị hơn.

PHƯỢNG LINH

TÊN GAME: SENTINEL 3: HOMEWORLD
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT HÀNH: Origin8 Technologies Limited
PHÁT TRIỂN: Origin8 Technologies Limited
NGÀY PHÁT HÀNH: 26/11/2010
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: iPhone

CUỘC GIAO TRANH CUỐI CÙNG

"Kế thừa và phát triển từ tinh hoa của các phiên bản trước, Sentinel 3 Homeworld tiếp tục chứng tỏ mình là một trong những đại diện xuất sắc của thể loại game thủ thành trên iPhone..."

TỰA GAME THỦ THÀNH ƯA THÍCH

Nếu bạn là một tín đồ của thể loại thủ thành trên hệ máy iPhone thì chắc hẳn bạn chẳng xa lạ gì với cái tên Sentinel – seri game chiến thuật rất được yêu thích của hãng Origin8. Tháng 07/2010, phiên bản Sentinel 2: Earth Defense với lối chơi tươi mới và chặt chẽ đã tạo một dấu ấn sâu đậm trong lòng game thủ. Công thức chế biến Sentinel 2 rất đơn giản, nhà sản xuất áp dụng đầy đủ các nguyên tắc cơ bản của thể loại thủ thành truyền thống, thêm vào đó một nền đồ họa lộng lẫy, âm thanh sống động và một cốt truyện được lấy cảm hứng từ nhiều tiểu thuyết khoa học viễn tưởng nổi tiếng. Origin8 đã kết hợp khéo léo các nguyên liệu này và Sentinel đã có chỗ đứng vững chắc cho riêng mình trong làng game thủ thành. Tiếp nối thành công đó, phiên bản thứ ba của seri mang tên Sentinel 3: Homeworld (S3H) vừa được Origin8 phát hành vào tháng 11 vừa qua. Tương tự như Sentinel 2, S3H tiếp tục được phát triển trên nền tảng sẵn có của người tiền nhiệm, đồng thời bổ sung nhiều tinh chỉnh đáng giá. Nhà sản xuất dường như muốn chú tâm vào việc làm trò chơi của mình trở nên hoàn hảo hơn thay vì tái thiết kế mọi thứ từ đầu và họ đã thành công.

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa đẹp mắt. » Lối chơi cuốn hút. » Số lượng và thể loại của vũ khí, kẻ địch rất phong phú.	» Nhạc nền trùng lặp. » Còn nhiều lỗi vụn vặt xuất hiện trong quá trình chơi. » Độ cân bằng giữa một số loại trụ chưa tối ưu.

Bối cảnh game viết tiếp những sự kiện của phần 2, sau khi bảo vệ thành công Trái đất trước sự tấn công của các thế lực ngoài hành tinh, loài người quyết định dốc toàn lực phản đòn vào hang ổ của chúng để loại trừ tận gốc hiểm họa đe dọa nền hòa bình trên hành tinh xanh. Về cơ bản, lối chơi của S3H không có gì khác biệt nhiều so với các tựa game cùng thể loại khác. Khởi đầu một màn chơi, bạn sẽ xây dựng các Tower (trụ phòng thủ) được thiết kế để đối phó với hàng chục làn sóng tấn công liên tiếp của binh đoàn đối phương. Chọn lựa đúng loại trụ cần thiết, phù hợp với việc khắc chế điểm yếu của kẻ địch và đặt chúng ở vị trí tối ưu là chìa khóa để có một thế trận thành công. Nếu bạn không hứng thú với thể loại game đòi hỏi cao ở kỹ năng lập kế hoạch và quản lý vi mô thì có thể S3H không phải là tựa game thích hợp dành cho bạn.

Mọi ưu điểm trong phiên bản trước

đều được nhà phát triển mang vào S3H. Bạn có quyền xây các người máy tay sai (Drones) để chúng tự động thu thập tài nguyên hoặc sửa chữa các công trình của phe mình. Trong quá trình chiến đấu, dựa trên số kẻ địch mà bạn hạ cục mà một thanh năng lượng gồm nhiều ô nhỏ sẽ được lấp đầy. Sử dụng nguồn năng lượng này, bạn có thể triệu gọi sự yểm trợ của các loại vũ khí trọng điểm (Sentinel Weapons - SW) từ không trung như tên lửa phòng không hoặc tia sáng phục hồi giúp sửa chữa các cổng thành một cách nhanh chóng. Tuy hữu ích nhưng bạn không nên quá lạm dụng vào các nguồn lực hỗ trợ này, hãy học cách sử dụng chúng hợp lý và đúng thời điểm. Đây cũng là một yếu tố quan trọng quyết định khả năng chiến thắng vòng chơi của bạn, đặc biệt là cho các vòng có độ khó cao về sau. Một khi điều binh thuần thục và nhịp độ trận đấu đang ở tốc độ nhanh, cảnh tượng toàn bộ căn cứ của bạn đồng loạt khai hỏa sẽ khiến ai đó nhìn vào có thể lầm tưởng bạn đang chơi một game chiến thuật thời gian thực mạnh mẽ chẳng kém gì các sản phẩm nổi tiếng trên PC.

ĐIỂM CỘNG VÀ ĐIỂM TRỪ

Điểm cải tiến đáng chú ý nhất của Sentinel 3 chính là sự xuất hiện một đơn vị hoàn toàn mới: người máy chỉ huy (Commander Unit). Chiến binh người máy này rất đa năng, một mặt nó có thể chốt chặn để bảo vệ hoặc sửa chữa các cổng thành, mặt khác nó còn tấn công kẻ địch từ xa và gia tăng hỏa lực cho các Tower nằm trong phạm vi hỗ trợ của nó. Việc quản lý bao quát các Tower, người máy chỉ huy và các SW sẽ khiến cho bạn khá bận rộn, thậm chí lúng túng trong nhiều trường hợp nhưng bù lại lối chơi trong S3H phần nào tránh được nhược điểm thường thấy của dòng game thủ thành khi bạn chỉ biết ngồi yên và xem hệ thống phòng thủ của phe mình bị "tra tấn" bởi những binh đoàn kẻ địch ngày càng đông đảo và hung hãn.

Yếu tố nhập vai là một thêm thắt khác góp phần làm tươi mới cho lối chơi của S3H. Khi lên cấp, người máy chỉ huy có một vài chỉ số cần phải điều chỉnh giúp tăng sát thương, giáp trụ hay nâng cấp nhiều khả năng mới như bắn tỉa, sử dụng kiếm lazer. Ngoài ra game cũng yêu cầu bạn tuân theo một số ràng buộc nhằm gia tăng độ thách thức như giới hạn số lượng các Tower và SW được trang bị trong một màn chơi. Trong mỗi màn luôn luôn tồn tại một số loại quái vật miễn nhiễm với đòn tấn công của vài Tower cụ thể nhưng đồng thời chúng cũng có điểm yếu chí mạng để khai thác. Những bổ sung này không mang tính đột phá cao nhưng bạn sẽ cần đầu tư nghiêm túc hơn vào chiến thuật của mình để có một thế trận chặt chẽ và hiệu quả.

Mọi thứ trong game vận hành khá suôn sẻ nhưng thật không may khi nhiều lỗi vụn vặt xuất hiện trong quá trình chơi. Âm nhạc của S3H khá tốt, đầy khí thế hào hùng nhưng lại trùng lặp quá nhiều. S3H tích hợp tính năng cho phép chơi những bản nhạc có trong thư viện của iPhone/iPod touch nhưng nó vẫn chưa thật hoàn thiện, cơ chế trộn bài chưa linh hoạt. Ngoài ra còn có sự không đồng nhất giữa mạng xã hội OpenFeint và GameCenter của Apple. Vài thành tích đạt được trong OpenFeint nhưng lại không thể mở khóa được trên GameCenter, hy vọng các lỗi nhỏ này sẽ được khắc phục trong các bản vá tiếp theo. Tuy vậy, S3H vẫn đủ tiêu chuẩn để không làm fan của thể loại thủ thành lẫn người mới chơi thất vọng. Đồ họa và cách chơi tuyệt vời, số lượng vũ khí, nâng cấp và vòng chơi phong phú nên dù S3H có giá đến 3.99

Những tựa Game "nóng" cho 2011

Khi 2010 đã khép lại, 2011 càng hứa hẹn với nhiều tựa game mới đầy sáng tạo.

Dragon Age 2

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Phát triển: BioWare
Phát hành: EA Games
Ngày phát hành: 03/2011

Dòng game Dragon Age được xem là bước bứt phá của BioWare khỏi cái bóng nhập vai của tượng đài Dungeons & Dragon để tạo nên một nền tảng riêng. Trong phiên bản mới, người chơi sẽ vào vai người sống sót sau trận càn quét quy mô lớn của phe Blight. Lịch sử kỷ nguyên Dragon Age sẽ được làm nên bởi hành trình mới của những con người mới. Cũng như tiền nhiệm, nội dung Dragon Age 2 sẽ được bổ sung hàng loạt gói tải về, mà đầu tiên sẽ là "The Exiled Prince" khi trò chơi chính thức phát hành.

Test Drive Unlimited 2

Thể loại: Đua xe
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Phát triển: Eden
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 08/02/2011

Mặc dù chưa đến ngày phát hành nhưng chiến dịch khuyến mại đặt trước trò chơi Test Drive Unlimited 2 đang khá rầm rộ trên các trang web thương mại điện tử bằng các siêu xe ảo như Bugatti Veyron 16.4 Supersport, Superlight R500, Audi RS 5 Coupe, Aston Martin V12 Vantage Carbon Black hay Ferrari 612 Sessanta. Ngoài việc bổ sung các kiểu hư hỏng xe do va chạm cùng các hiệu ứng thời tiết, trò chơi sẽ mở rộng sang chế độ chơi trực tuyến (Massively Open Online Racing) để người chơi có thể tranh tài ở đẳng cấp thế giới.

Child of Eden

Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS3, Xbox 360
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: Q1/2011

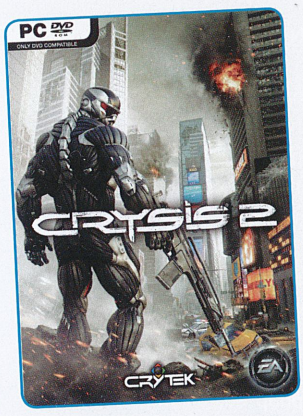
Dự án nghiên cứu trí nhớ loài người Project Lumi đang có những bước tiến thuận lợi trên nhân vật thí nghiệm Eden thì bỗng dưng bị 1 loại virus lạ phá hoại. Đối mặt với nguy cơ Eden có thể bị mất mạng, người chơi sẽ nhập cuộc tiêu diệt loại virus nguy hiểm trước khi mọi thứ trở nên quá muộn. Theo thông báo của Ubisoft, trò chơi Child of Eden sẽ hỗ trợ Kinect trên Xbox 360 nên người chơi sẽ chẳng cần động tới tay cầm mà chỉ cần chuyển động thân thể phù hợp trong hành trình săn lùng virus.

LittleBigPlanet 2

Thể loại: Platform
Hệ máy: PS3
Phát triển: Media Molecule
Phát hành: Sony Computer Entertainment America
Ngày phát hành: Q1/2011

Kể từ khi ra mắt trên PS3 hồi tháng 10/2008, LittleBigPlanet đã tạo nên một hướng đi mới: chơi, sáng tạo và chia sẻ nhờ vào việc để cho người chơi tự do sáng tạo từ các nguyên vật liệu, công cụ... thông qua dịch vụ PlayStation Network. Nay thì đội ngũ sáng tạo Media Molecule lại chuẩn bị cho ra mắt LittleBigPlanet 2 cho PS3, với một cốt truyện hoàn toàn mới và một thế giới mới để Sackboy khám phá và chơi đùa. Với số lượng khoảng 40 màn chơi, điểm đặc biệt đáng lưu ý là mỗi màn chơi phía sau sẽ bị ảnh hưởng bởi điểm số của những màn chơi trước, vì thế mà "cỗ máy sáng tạo" của LittleBigPlanet 2 sẽ lại càng tạo ra nhiều sáng tạo hơn trước.

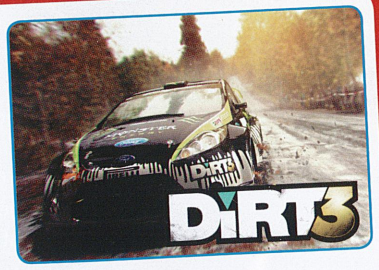
Crysis 2



Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS3, Xbox 360, PC
Phát triển: Crytek
Phát hành: EA Games
Ngày phát hành: 03/2011

Cái tên Crysis không hề xa lạ với bất kỳ game thủ hay thử nghiệm viên nào! Có lẽ không ngoa khi nói Crysis là một trong những tượng đài của dòng game hành động. Ngoài lối chơi phong phú, Crysis còn là một trong những game được sử dụng như một thước đo để đánh giá khả năng trình diễn của máy tính. Ở phiên bản thứ 2 này, nhà phát triển game đã tăng cường những yếu tố trên lên gấp bội. Cùng với khả năng trình diễn hình ảnh sống động, phong cách chơi tự do, những pha hành động ngoạn mục sẽ làm cho bất kỳ game thủ nào cũng phải mê mệt.

DiRT 3



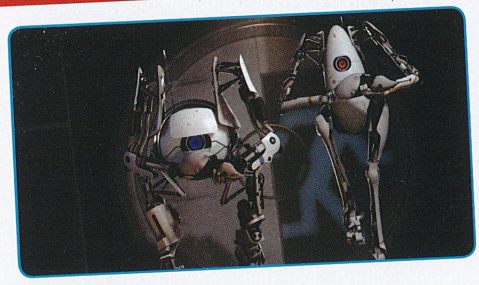
Thể loại: Đua xe
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Phát triển: Codemasters
Phát hành: Codemasters
Ngày phát hành: Quý 2/2011

DiRT 3 là phiên bản mới nhất trong dòng game đua xe DiRT do Codemasters nắm giữ. Trò chơi sẽ cung cấp thêm nhiều địa điểm đua và sự kiện thi đấu song song với việc bổ sung những chiếc xe địa hình tân tiến nhất. Người chơi sẽ được thử sức trên các địa hình đá, cát và băng tuyết trong điều kiện môi trường khô/ướt khác nhau ở các quốc gia như Phần Lan, Na Uy, Kenya. Điểm đặc biệt là chế độ thi đấu của DiRT 3 sẽ được đổi mới hoàn toàn so với các phiên bản trước.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds First Look

Thể loại: Đối kháng
Hệ máy: PS3, Xbox 360
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Ngày phát hành: 15/03/2011

Marvel vs. Capcom từ lâu đã trở thành một trong những game đối kháng hấp dẫn trên hệ máy console. Bởi ngoài hình ảnh nhân vật được thể hiện sinh động, game còn lôi cuốn người chơi trong những kỹ năng ưu việt của nhân vật. Đây là lần trở lại sau gần 10 năm kể từ khi phiên bản thứ 2 được Capcom tung ra hệ máy PS2. Nhằm đáp ứng những nhu cầu của thời đại, hình ảnh trong phiên bản mới đã được 3D hóa cho các dòng máy cấu hình khủng như Xbox 360 và PS3.



Portal 2

Thể loại: Hành động, khoa học viễn tưởng
Hệ máy: PS3, Xbox 360, Mac
Phát triển: Valve Software
Phát hành: Valve Software
Ngày phát hành: 19/04/2011

Với thành công vang dội từ phiên bản trước, Valve Software đã tập trung chuẩn bị cho ra mắt phiên bản Portal 2. Ngoài việc thiết kế một cốt truyện mới lạ, Valve Software còn tích hợp thêm chế độ chơi phối hợp đầy lý thú vào game. Ngoài những pha hành động kịch tính, Portal 2 đòi hỏi người chơi phải giải đáp nhiều câu đố cực kỳ hóc búa. Hình ảnh game được thể hiện rất sinh động, nhất khi người chơi vào vai 2 chú rô-bốt trông rất ngộ nghĩnh mang tên Blue và Orange.

SU SU tổng hợp

NGUỒN GỐC DI TRUYỀN DARKSPORE

DỰA TRÊN NHỮNG NỀN TẢNG SẴN CÓ, SPORE KẾT HỢP VỚI DIABLO , HỨA HẸN MANG LẠI NHIỀU NỘI DUNG SÁNG TẠO MỚI ...

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Nhiều năm trước, ý tưởng tuyệt vời của nhà làm game đại tài Will Wright đã góp phần sản sinh ra một trò chơi để đời tên Spore. Sự sáng tạo trong Spore làm ngạc nhiên không ít người, nhưng các câu đố mini-game thì lại chưa đủ độ "phê". Hiển nhiên với sự phản hồi từ cộng đồng người chơi, EA Maxis cũng hiểu rằng họ còn phải cải thiện thêm về mặt đó. Và điều đó dẫn đến sự ra đời của một tựa game mang hơi hướm Spore kết hợp Dialo: Darkspore.

Bản thân đội ngũ phát triển EA Maxis cũng là những người yêu thích chơi game trên PC. Với xu hướng chơi hợp tác đang dần lên cao trong những trò chơi hiện đại, họ mong muốn tạo ra một môi trường chơi hợp tác chống lại các đối thủ máy NPC, bằng chính những công cụ đã tạo ra Spore làm lõi chính. Đại diện nhóm phát triển Darkspore Mike Perry tiết lộ trò chơi sẽ có chế độ chơi mạng hỗ trợ 4 người, tập trung phối hợp khám phá các bản đồ hang động. Có thể nói EA Maxis đang cố gắng sáng tạo sự khác biệt từ những đầu vào quen thuộc, hay còn ví vui rằng Darkspore được nhân bản từ ADN của Spore.

Darkspore có đặc điểm tương tự Diablo ở các mặt: nhặt vật phẩm, góc nhìn và thời gian phục hồi kỹ năng.

Ở đầu trò chơi, người chơi sẽ làm chủ khoảng 3 nhân vật anh hùng, sau đó khám phá các hành tinh khác để tìm những mẫu ADN thất lạc để mở ra các nhân vật mới. Các nhân vật sẽ được chia chức nghiệp theo 3 kiểu là pháp sư, chiến binh và thích khách. Đối thủ trong Spore khá đông và cũng đủ loại từ dễ tới khó. Chúng có những kỹ năng và thói quen riêng biệt, ví dụ có nhóm robot có khả năng phục hồi những chiến hữu bị đánh tan tành. Để có thể vượt qua được số đông đối thủ, người chơi sẽ phải kết hợp các kỹ năng đánh lan diện rộng. Đối thủ cũng là nguồn cung cấp các vật phẩm trang bị cho nhân vật (làm tăng các chỉ số thuộc tính và các kỹ năng chiến đấu) như áo giáp, cầu vai, bao tay...

Đặc điểm còn chưa rõ ràng ở Darkspore chính là môi trường của trò chơi, vì qua các đoạn video, chúng trải dài từ các bề mặt bằng phẳng đến các địa hình đồi núi phức tạp. Độ thử thách về cơ chế điều khiển để chuyển đổi giữa 3 nhân vật (trong chế độ chơi đơn) chưa được hé lộ. Những bí ẩn về trò chơi chắc chắn sẽ gợi không ít sự tò mò của những người yêu thích Spore lẫn Diablo khi ngày game ra mắt đã cận kề.

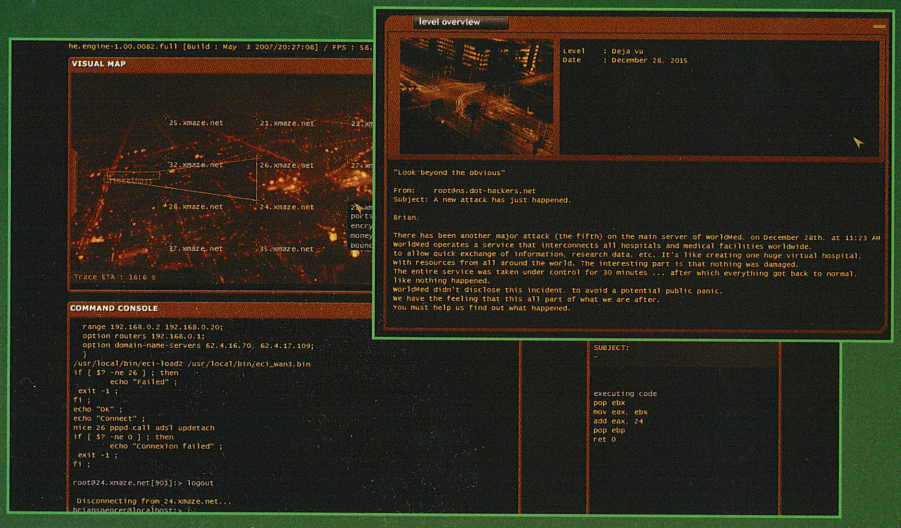
TRUNG HIẾU

Tên game: Darkspore | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** EA Maxis | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 29/03/2011 | **Hệ máy:** PC

Hacker Evolution Collection

Bộ sưu tập của Hacker mũ trắng

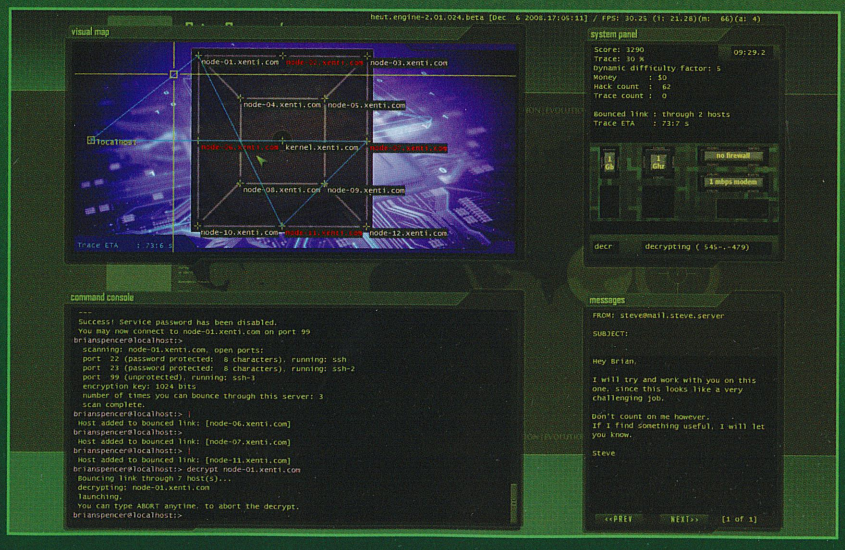
Hacker Evolution Collection là sự kết hợp của 2 phiên bản Hacker Evolution: Reinsertion và Hacker Evolution – Untold thuộc dòng game mô phỏng bảo mật.



Sau hàng loạt sự cố nghiêm trọng xảy ra trong thị trường chứng khoán không rõ lý do, hệ thống máy tính của ngân hàng trung ương trở nên rối loạn, đường truyền vệ tinh và đường truyền cáp quang trên toàn cầu bị trì trệ. Người chơi sẽ vào vai Brian Spencer, một cựu nhân viên tình báo là chuyên gia bảo mật máy tính. Brian Spencer quyết định sử dụng kỹ năng "bẻ khóa" và sự hiểu biết của một chuyên gia an ninh máy tính để tìm ra nguyên nhân của những sự cố trên.

Vì vậy, cuộc phiêu lưu của bạn bắt đầu. Trò chơi hoạt động dựa trên những đoạn mã máy tính, công cụ để xem những gì mà các tổ chức đã thực hiện hoặc lưu trữ. Với mục đích này, người chơi sử dụng tất cả các công cụ có sẵn và những câu lệnh để có thể vượt qua bức tường lửa, hệ thống an ninh để thâm nhập sâu vào hệ thống mạng của các tổ chức.

Đôi khi bạn còn phải đột nhập vào hệ thống mạng của bọn khủng bố để lấy tiền của chúng. Đây là một thử thách thực sự. Bạn cần phải có tiền để mua thiết bị tốt hơn và các công cụ mạnh hơn để có thể đọc các thông tin được mã hóa một cách nhanh chóng. Càng về sau, việc thâm nhập vào các hệ thống càng trở nên khó khăn hơn. Người chơi phải thực hiện nhiều phương pháp phức tạp để đột nhập vào các tổ chức lớn được giám sát chặt chẽ. Khi thu thập được càng nhiều thông tin, bạn càng có nhiều manh mối để phát hiện ra những bí mật nằm sau những biến cố trên.



Hacker Evolution Collection là một game mô phỏng "bẻ khóa", các tình tiết trong game luôn tạo sự kì bí của thế giới ngầm hacker. Nhưng những hành động trong game và trên thực tế không có nhiều điểm chung. Bạn không thể nào mang những đoạn mã hay kỹ năng "bẻ khóa", thâm nhập hệ thống trong game để mang ra ngoài sử dụng được. Những tình huống giả định trong game giúp người chơi tập tư duy logic và khả năng sáng tạo không ngừng.

Cũng như những phiên bản trước của Hacker Evolution, đồ họa của bộ sưu tập lần này khá chân thực. Hình ảnh chủ đạo của trò chơi mô phỏng theo môi trường Unix khi chạy chương trình từ những dòng lệnh.

Nhà sản xuất Romani Exosyphen đã rất thành công trong thể loại mô phỏng "bẻ khóa" với những tựa game Digital Hazard, BS Hacker... Và họ luôn biết cách tạo thử thách thách cho người chơi: Các phiên bản sau sẽ luôn khó hơn phiên bản trước, nhiều cấp độ hơn và đồ họa đẹp hơn.

QUỐC NAM

Tên game: Hacker Evolution Collection | **Thể loại:** Mô phỏng | **Phát triển:** Exosyphen games | **Phát hành:** Lace Mamba Global | **Dự kiến phát hành:** 02/04/2011 | **Hệ máy:** PC

Búp bê tí hon

Stacking là trò chơi phiêu lưu giải đố sử dụng góc nhìn người thứ 3, có nhiều tình tiết gây cười khi thử thách nhận thức và trí tuệ của người chơi.

Stacking là câu chuyện về gia đình Blackmores nghèo khó đang mắc một món nợ lớn. Vì họ không có khả năng trả nợ, tên lãnh chúa độc ác đã bắt những đứa trẻ làm việc thay thế, ngoại trừ mỗi Charlie, vì cậu quá nhỏ chẳng thể làm gì được. Nhưng cậu đã đi ra thế giới bên ngoài và tìm cách giúp đỡ gia đình.

Bởi vì quá nhỏ bé và yếu ớt, Charlie không thể nào làm những công việc quá sức mình. Nhưng cậu có khả năng đặc biệt: chiếm hữu những búp bê lớn hơn để dần lớn hơn. Nếu gặp búp bê lớn gấp đôi, Charlie phải chiếm hữu được búp bê có kích cỡ trung bình (giữa kích cỡ búp bê lớn và búp bê hiện tại) rồi mới chiếm hữu được búp bê đó. Ban đầu chỉ có 3 kích cỡ búp bê, song với diễn tiến trò chơi và cấp độ mở ra, có thêm 7 dạng búp bê kích cỡ khác. Song song với việc phát triển kích cỡ, người chơi còn phải tìm được búp bê có đặc trưng phù hợp nhu cầu. Nhà phát triển Double Fine cho biết số lượng búp bê có thể ghép đôi có thể lên đến con số 100, mang đến sự sáng tạo khá lớn cho người chơi.

Theo thông tin từ Double Fine, chuyện tìm được một chuỗi các búp bê đặc biệt là chìa khóa chính để giải quyết hầu hết các câu đố khó trong Stacking. Các búp bê đặc biệt khi tìm thấy sẽ được đưa vào mục "Trophy Room" của trò chơi. Ngoài ra Stacking còn có những câu đố dạng khác. Ví dụ, ở câu đố liên quan đến việc tìm một gia đình người Đức mất tích, người chơi sẽ phải tìm và ghép các mảnh rời của 1 búp bê lại để hoàn thành. Hay để thu được một búp bê vệ sĩ có mức cảnh giới cao, người chơi phải thu thập thông tin để biết rằng sở dĩ búp bê đó có mức cảnh giới cao là vì nó đang canh giữ một chiếc gậy. Game đưa ra nhiều cách để giải quyết 1 câu đố, làm theo kiểu nào cũng được, miễn là hoàn thành nhiệm vụ được giao.

Về mặt đồ họa, hình ảnh xem thử trong Stacking trông giống như hình ảnh cổ điển. Mọi thứ đầy màu sắc sặc sỡ và chứa đựng nhiều cảm xúc, chẳng hạn điếu xì gà nghi ngút khói. Tuy độ chi tiết chưa được chú trọng lắm, song điều đó chắc chắn sẽ chẳng ảnh hưởng mấy đến cách chơi của thể loại phiêu lưu như Stacking. Trò chơi sẽ được phát hành trên Xbox Live Arcade và PlayStation Network.

SU ĐỒNG

Tên game: Staking | **Thể loại:** Puzzle | **Phát triển:** Double Fine | **Phát hành:** THQ | **Dự kiến phát hành:** 01/2011 | **Hệ máy:** PlayStation 3, Xbox 360

KIỂU DÁNG ĐẸP, HIỆU NĂNG CAO

Thermaltake SpinQ, SpinQ VT và Cooler Master Hyper 101 Universal cùng sử dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe nhằm nâng cao hiệu năng so với bộ tản nhiệt dùng quạt truyền thống. Cả 3 tương thích với hầu hết các BXL máy tính để bàn hiện nay như AMD socket AM2/AM2+/AM3 và Intel 775/1156/1366 LGA (riêng Hyper 101 Universal không hỗ trợ BXL Intel socket 1366LGA). Việc lắp đặt các bộ tản nhiệt khá đơn giản do các phụ kiện được thiết kế riêng biệt, không đòi hỏi phải tháo BMC khỏi thùng máy. Phụ kiện đi kèm gồm tài liệu hướng dẫn, 2 bộ chốt gài (1 cho BXL AMD và 1 cho Intel), tuýp keo tản nhiệt và ốc vít các loại. Điểm cần lưu ý là bạn nên đọc kỹ hướng dẫn sử dụng trước khi lắp ráp.

Thermaltake SpinQ

Từng đoạt 2 giải thưởng về thiết kế là Reddot Design Award Winner 2009 và IF Product Design Award 2009, SpinQ ấn tượng người dùng với thiết kế rất "mode", kiểu dáng cách điệu hình chữ Q, nổi bật các lá tản nhiệt bằng đồng sáng bóng và thêm phần quyến rũ với đèn LED xanh dương khi hoạt động. Không kém cạnh, phần đế hấp thụ nhiệt cũng bằng đồng sáng bóng do có sự đầu tư, chăm chút khá kỹ, kèm theo tuýp keo tản nhiệt để tăng khả năng tản nhiệt. Quạt làm mát kiểu lồng sóc, đặt bên trong bộ phận tản nhiệt, chiều cao cánh quạt được "kéo dãn" đến mức tối đa để đảm bảo tất cả các lá tản nhiệt được làm mát hiệu quả. Với cách thiết kế này, luồng không khí sẽ được hút vào theo phương ngang và đẩy len qua các lá tản nhiệt xếp dày đặc bên ngoài. Kết nối giữa phần đế hấp thụ nhiệt và bộ phận tản nhiệt bên trên là 6 ống dẫn nhiệt đường kính 60mm. Quạt làm mát kích thước 80x85mm, tích hợp bộ điều chỉnh tốc độ theo nhu cầu người dùng. Quạt hoạt động khá êm, tốc độ quạt từ 1.000 - 1.600rpm (vòng/phút), độ ồn tối thiểu đạt 19dBA (decibel), lấy nguồn trực tiếp từ BMC. Giá 1.540.000 đồng, bảo hành 2 năm.

Thermaltake SpinQ VT

Tiếp nối sự thành công của SpinQ, Thermaltake đưa ra SpinQ VT, phiên bản mở rộng sử dụng hợp kim nhôm chất lượng cao trong thiết kế. Ấn tượng người dùng với các lá tản nhiệt sáng bóng xếp chồng lên nhau tạo hình lăng trụ. SpinQ VT có kích thước 120x159mm và nặng 495g. Quạt làm mát kiểu lồng sóc, đặt bên trong bộ phận tản nhiệt, đảm bảo tất cả các lá tản nhiệt được làm mát hiệu quả. Điểm khác biệt là quạt tản nhiệt của SpinQ VT hoạt động theo trục ngang, không khí sẽ được hút vào theo 2 hướng (trên, dưới) và đẩy ra qua các lá tản nhiệt. Với kích thước thuộc hàng "khủng" trong dòng tản nhiệt dùng heatpipe, tản nhiệt này chỉ thích hợp với những thùng máy đứng, cỡ trung (mid tower) hoặc cỡ lớn (full tower). Ngoài ra, bạn có thể phải gỡ bỏ phễu lấy gió hoặc quạt ở nắp trái thùng máy (nếu có) khi lắp đặt.

Quạt làm mát kích thước 85x80mm, tích hợp bộ điều chỉnh tốc độ theo nhu cầu người dùng. Quạt hoạt động khá êm, tốc độ quạt từ 1.000 - 1.600rpm (vòng/phút), độ ồn tối thiểu đạt 19dBA (decibel), lấy nguồn trực tiếp từ BMC. Giá 1.381.000 đồng, bảo hành 2 năm.

CM Hyper 101 Universal

Được xem là phiên bản thu gọn của Hyper 212, Hyper 101 Universal có thiết kế dạng tháp, kích thước 83,5x68x117mm và chỉ nặng 315g. Quạt làm mát loại 80mm, cánh quạt được uốn cong và nhiều cánh hơn làm tăng hiệu suất lưu chuyển không khí qua các lá nhôm tản nhiệt. Do kích thước nhỏ gọn, phần đế hấp thụ nhiệt và phần tản nhiệt chỉ gắn kết nhau bằng 2 heatpipe xếp song song, trong đó mỗi heatpipe chia làm 2 nhánh dẫn nhiệt lên các lá nhôm bên trên. Với thiết kế đơn giản, tản nhiệt chỉ thích hợp với những BXL như AMD socket 939/940/AM2/AM3 và Intel 775/1156LGA. Giá: 312.000 đồng, bảo hành 1 năm.

TRUNG DOÃN

Liên hệ

THERMALTAKE: Sao Biển. ĐT: (08) 3862 4741

COOLER MASTER: Alpha Computer. ĐT: (08) 3925 0719

TỪ PHỔ THÔNG ĐẾN CAO CẤP

Việc lựa chọn bộ nguồn phù hợp không chỉ dành riêng cho những cấu hình "khủng", cấu hình đa card đồ họa để chơi game, đồ họa hoặc thiết kế mà cả những cấu hình phổ thông cho nhu cầu học tập, làm việc đơn giản. Thermaltake Litepower 600W, Huntkey Jumper 450B phù hợp cho 1 cấu hình tầm trung trang bị card đồ họa rời trong khi SeaSonic X-850W với công suất thuộc hàng "đỉnh", thích hợp cho những cấu hình cao cấp sử dụng đa card đồ họa để chơi game, thiết kế hoặc xử lý phim ảnh.

Litepower 600W

Litepower 600W (W0355) được chăm chút khá kỹ cả về kiểu dáng lẫn thiết kế bên trong; Hỗ trợ công nghệ Active PFC với mức hiệu suất đạt 70% (thông tin từ NSX) và cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt), có thể hoạt động tốt với dải điện áp từ 100 – 240V AC. Vỏ nguồn bằng kim loại cứng cáp, mặt sau dạng lưới tổ ong, quạt làm mát kích thước 120mm, có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải để hạn chế tiếng ồn. Tương tự Huntkey Jumper 450B, tuyến cáp chính cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) của Litepower 600W cũng được "ưu tiên" bảo vệ bằng việc có thêm 1 lớp lưới bọc.

Bộ nguồn thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3, EPS 12V v2.91, hỗ trợ 2 đường cấp nguồn +12V, trong đó công suất tối đa của đường +12V1 đạt 25A và đường +12V2 là 20A. Đường cấp nguồn +3,3V là 24A và đường +5V là 15A (tổng công suất tải tối đa đường cấp nguồn +3,3V và +5V là 120W). Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) ATX 20+4 chân, bộ nguồn có thêm 1 nguồn thứ cấp +12V loại 4 +4 chân, tương thích với tất cả các chuẩn BMC. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 6 ngõ SATA, 4 ATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân. Bên cạnh đó, Litepower 600W còn có các chế độ bảo vệ OCP, OVP và SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống khi hoạt động.

Với số lượng đầu cấp nguồn khá đa dạng, Litepower 600W là lựa chọn thích hợp cho những hệ thống sử dụng card đồ họa rời đáp ứng nhu cầu giải trí, chơi game. Điểm cần lưu ý là cách đặt tên Litepower 600W dễ làm bạn đọc nhầm lẫn về công suất của bộ nguồn. Theo thông tin của NSX, Litepower 600W có công suất danh định là 500W và công suất cực đại (peak power) đạt mức 600W. Giá 1.245.000đ, bảo hành 2 năm.

Huntkey Jumper 450B

Jumper 450B được chăm chút từ vẻ bề ngoài, vỏ nguồn cứng cáp, bóng bẩy được làm bằng kim loại mạ niken. Quạt làm mát kích thước 120mm, nằm bên dưới lưới bảo vệ cách điệu bằng những đường cong "gợi cảm" hấp dẫn người dùng. Quạt hoạt động êm, công nghệ điều khiển thông minh với khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Tuyến cáp cấp nguồn cho BMC được bó lưới bảo vệ, các tuyến cáp còn lại tuy không có lớp bảo vệ nhưng vẫn chắc chắn, tạo cảm giác an toàn do sử dụng loại cáp tốt, có khả năng chịu tải với mức điện áp 300V ở nhiệt độ khoảng 80 độ C. Điểm trừ đáng tiếc là Jumper 450B lại không đi kèm cáp nguồn.

Đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng gia đình, từ học tập, chơi game cho đến giải trí, Jumper 450B hỗ trợ công nghệ Active PFC với khả năng tự điều chỉnh điện áp đầu vào, khử nhiễu và giữ ổn định dòng ra cấp cho thiết bị phần cứng. Ngoài ra, bộ nguồn còn được tích hợp mạch Active Power Factor Correction (Active PFC) có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất tùy theo nhu cầu hệ thống. So với những bộ nguồn cùng công suất chúng tôi từng thử nghiệm thì Jumper 450B gây ấn tượng mạnh khi đạt chứng nhận 80Plus Bronze với mức hiệu năng trung bình là 84,28%, ở mức tải 50% đạt 85,78% và 82,56% khi tải tối đa (full load).

Jumper 450B được thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX 12V v2.3 và SSI EPS 12V v2.92 với 2 đường cấp nguồn +12V (+12V1 và +12V2), công suất tối đa của mỗi đường là 18A, đường +3,3V là 20A và đường +5V là 18A. Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho BMC loại 20+4 chân và nguồn thứ cấp 4+4 chân tương thích với tất cả các BMC, các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 4 ngõ SATA, 4 ATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân. Ngoài ra, Jumper 450B còn có các chế độ bảo vệ OCP, OPP, OVP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. Giá 1.300.000 đồng, bảo hành 3 năm.

SeaSonic X-850W (SS-850KM)

Thuộc dòng nguồn cao cấp của Sea Sonic, X-850W có thiết kế hoàn toàn tháo rời (full modular cabling design), kể cả tuyến cáp nguồn BMC 20+4 chân lẫn cáp nguồn cho BXL loại 4+4 chân. Thiết kế này cho phép người dùng linh hoạt hơn trong việc chọn lựa cáp cấp nguồn cần thiết tùy cấu hình phần cứng, nhờ vậy bên trong thùng máy gọn và thoáng hơn, không khí lưu chuyển dễ dàng cũng như giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ.

Đáp ứng cấu hình chuyên game hoặc thiết kế đồ họa hàng "khủng", X-850W có khả năng cấp 1 đường ra +12V công suất lên đến 840W (tương đương 70A); gần "chạm" ngưỡng công suất danh định NSX công bố (850W). Đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 25A, đảm bảo công suất khi thiết lập RAID ổ cứng và "thoải mái" gắn thêm các phụ kiện khác. Để đạt được điều này, ngoài những công nghệ thường được sử dụng trong dòng nguồn cao cấp như mạch Active PFC có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất theo yêu cầu hệ thống, bộ lọc nhiễu EMI, mạch ổn áp VRM (voltage regulation module) để giảm điện thế đường +12V xuống +5V và +3,3V và chế độ bảo vệ toàn diện (full protection) thì X-850W còn sử dụng mạch in 2 lớp (Dual Sided PCB) nhằm đạt được hiệu năng cao nhất trong kích thước giới hạn chuẩn ATX của bộ nguồn. Các tụ điện thể rắn (Polymer Aluminum Solid) có khả năng chịu tải ở nhiệt độ lên đến 105 độ C và cơ chế tự điều chỉnh dải điện áp đầu vào rộng hơn (từ 90 – 240V AC) nhằm đem lại hiệu suất cao hơn, duy trì sự ổn định của dòng điện và tăng tuổi thọ bộ nguồn. Bên cạnh đó, để tản nhiệt hiệu quả và giảm thiểu tiếng ồn khi hoạt động, X-850W còn được trang bị quạt làm mát loại lớn (140mm), tích hợp mạch điều chỉnh tốc độ thông minh Hybrid Silent Fan Control với 3 chế độ hoạt động là: fanless mode (không quạt), quite mode (im lặng) và cooling mode (làm mát).

Kết quả thử nghiệm của www.80plus.org cho thấy, X-850W đạt "chứng nhận vàng" 80Plus Gold về hiệu suất với hiệu năng trung bình là 88,9%, trong đó hiệu suất cao nhất đạt 90,56% ở mức tải 50% và 87,8% khi tải tối đa (full load). X-850W còn đạt chứng nhận NVIDIA SLI, sẵn sàng cho những dòng card đồ họa đa nhân cao cấp như Asus Ares ATI Radeon 5870X2 (http://event.asus.com/vga/2010/ares/). Các tuyến cáp cấp nguồn gồm 1 nguồn cho BMC loại 20+4 chân, 2 nguồn cho BXL gồm cả loại 8 chân và 4 chân, 4 tuyến cáp cấp nguồn cho card đồ họa gồm 4 ngõ PCIe 8 chân và 4 ngõ PCIe 6+2 chân. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng khác gồm 8 ngõ SATA, 8 PATA và 2 FDD. Giá 3.968.000đ, bảo hành 5 năm.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ

THERMALTAKE: Sao Biển. ĐT: (08) 3862 4741

HUNTKEY: Nam Thành. ĐT: (04) 3628 2899

SEASONIC: Vinmed. ĐT: (04) 3759 0033

NHỮNG "FULLTOWER" ĐÁNG CHÚ Ý

Thế Giới Game điểm qua các thùng máy "khủng" trên thế giới

"Full tower" hay "big tower" là thuật ngữ thường dùng để chỉ các thùng máy được thiết kế để đứng trên sàn, có chiều cao từ 22 inch trở lên. Chúng thường có nhiều khoang có thể tháo rời để dễ dàng gắn các ổ đĩa cũng như vẫn có các khoang để gắn các ổ đĩa trong. Tỉ lệ gắn trong/tháo rời này đang thay đổi dần khi các công nghệ mới xuất hiện như HDD dung lượng lớn, ổ cứng USB, SSD, USB 3.0 v.v.

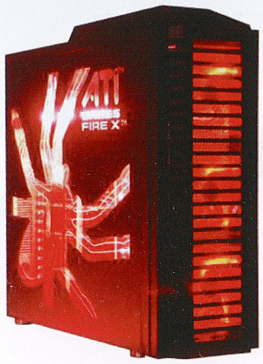
SilverStone Raven RV01-BW

RV01 có 3 phiên bản tất cả: RV01 (bên trong sơn trắng, có cửa sổ mica), RV01-B (bên trong sơn đen, không có cửa sổ mica) và RV01-BW (bên trong sơn đen, có cửa sổ mica). Với kích thước 280 x 616 x 660 mm, nhìn vẻ ngoài RV01-BW cực kì hầm hố. Cần phải nói thêm là thiết kế của RV01-BW lấy cảm hứng từ chiếc máy bay tàng hình F-117 của Mỹ. Trọng lượng tịnh của sản phẩm lên đến 15kg nên không có gì quá ngạc nhiên khi một người trưởng thành cũng rất vất vả mới có thể khiêng RV01-BW khi đã lắp đầy đủ phụ kiện. Hệ thống làm mát được trang bị hai fan 180mm bên dưới, 1 fan 120mm bên trên, các fan đều được hỗ trợ các tấm lọc bụi. Ngoài ra, RV01-BW trang bị 5 khay ổ đĩa 5.25 inch, 6 khay 3.5 inch và 7 slot mở rộng, thỏa mãn được nhu cầu nâng cấp cao nhất của bất kì dàn máy khủng nào. Hai nút bấm Power và Reset được thiết kế khá lớn rất thuận tiện khi kích hoạt, một điểm cộng đáng kể. Các lỗ thiết kế cho việc đi dây đều được bọc cao su khá cẩn thận dù đa số chúng đều đã được bo lại các cạnh. Đây cũng chính là điểm chứng minh cho sự đầu tư rất nghiêm túc và quan tâm đến người tiêu dùng từ phía nhà sản xuất.

Điểm đặc biệt ở RV01-BW chính là việc lắp main ngược so với các thùng máy khác, các cổng giao tiếp giờ sẽ nằm phía trên nên các vị trí cắm quan trọng trên main như HDD, dây nguồn... rất gần với các giao tiếp từ PSU, tạo thuận lợi gần như tuyệt đối cho việc đi dây. Đáng tiếc, do phía trên thiết kế dạng nắp đậy nên nếu bạn có gắn bổ sung thêm thiết bị khác thì rất khó hoặc thậm chí không thể đóng được nắp. Vị trí main chỗ lắp CPU chưa thiết kế khoảng hở cho việc lắp đặt tản nhiệt nên buộc bạn phải tháo main nếu cần lắp. Đồng thời việc thiếu hỗ trợ "cắm nóng" HDD (sata dock) khiến RV01-BW mất điểm không đáng có. Nơi đặt nguồn của chiếc case này vẫn trung thành ở phía dưới giống với đa số các case thùng máy tiêu chuẩn full tower khác. RV01-BW cũng hỗ trợ khá tốt các hệ thống tản nhiệt nước với vị trí gắn tương đối rộng và được bố trí khá hợp lí. Trong quá trình thử nghiệm, RV01-BW mang lại sự im lặng gần như tuyệt đối, tất cả âm thanh từ nguồn hay các quạt được lắp trên case đều không thể vượt qua được khả năng cách âm của chiếc case này. Bạn chỉ thực sự nghe được âm thanh đôi chút, khi nâng cấp hết tất cả khoảng trống bằng 7-8 chiếc quạt.

Giá tham khảo: 5.076.000 VNĐ

Lian Li PC-P80 Red Arrmor Suit



Lian Li là cái tên đã quá quen thuộc với những ai ưa chuộng case nhôm cao cấp. So với sự cứng cáp có phần thô ráp và nặng nhọc của thép, nhôm mang lại ấn tượng với sự bóng bẩy và giúp trọng lượng giảm xuống phần nào, đồng thời tăng khả năng dẫn nhiệt để các thiết bị làm mát có thể nhanh chóng hạ nhiệt thiết bị. Với kích thước 220 x 633 x 641 mm PC-P80 Red Arrmor Suit có phần to lớn hơn so với các phiên bản cũ vốn cũng không "nhỏ bé" là bao. Để giải quyết vấn đề làm mát PC-P80 Red Arrmor Suit cung cấp mặc định theo case: 3 fan màu 140mm ở phía trước, 1 fan màu 140mm ở phía trên và 1 fan 120mm nằm ở bên hông, các fan đều được hỗ trợ tấm lọc bụi kèm theo. Ngoài ra, PC-P80 Red Arrmor Suit còn hỗ trợ 12 khay ổ đĩa 5.25 inch, 6 khay ổ đĩa 3.5 inch và hỗ trợ đến 10 slot mở rộng. Hai nút bấm Power và Reset được thiết kế tương đối về kích thước, dù nút Reset có vẻ hơi nhỏ. Tấm nắp chắn phía trước thùng máy có khóa khá đẹp và thuận tiện nếu bạn không muốn người khác tây máy đến phía bên trong chiếc máy tính của mình. Nhưng việc thiếu hỗ trợ "cắm nóng" HDD (sata dock) khiến PC-P80 Red Arrmor Suit phần nào thiếu đi sự hoàn thiện.

Điểm tạo nên khác biệt của PC-P80 Red Arrmor Suit chính là khả năng tháo rời hoàn toàn tấm gắn mainboard ra khỏi thùng máy, nên rất dễ thiết kế việc gắn tản nhiệt nước. Do có khoảng không nhất định giúp bạn thoải mái thao tác đến bất kì vị trí nào trong thùng máy mà không gặp trở ngại nào. Ngay cả phần nắp trên cũng có thể tháo lắp nhanh chóng khiến người dùng hoàn toàn yên tâm, nếu cần nâng cấp thiết bị nào thì chỉ cần vài thao tác chiếc case sẽ trở nên cực kì thông thoáng để bạn tháo lắp lại các thiết bị. Vị trí đặt nguồn của PC-P80 Red Arrmor Suit được thiết kế ở phía trên như các loại case thông thường khác. Tuy nhiên, bạn có thể rút nguồn từ phía nào cũng được vì chiếc case hỗ trợ một tấm nhôm phía sau để đỡ bộ nguồn khá hữu ích. Các lỗ đi dây PC-P80 Red Arrmor Suit được thiết kế rất lớn và được bo các cạnh nên không gây bất kì trở ngại nào, thậm chí bạn có thể đi tất cả các dây vào một lỗ. Trong quá trình thử nghiệm, dù được thiết kế khá thông thoáng với lượng quạt mặc định lớn nhưng PC-P80 Red Arrmor Suit gần như không tạo ra tiếng ồn nào đáng kể.

Giá tham khảo: 12.676.000 VNĐ

Antec Twelve Hundred V3

Nếu tìm mặt mạnh của thương hiệu Antec so với các thương hiệu khác, thì vấn đề chính nằm ở khâu thiết kế sản phẩm. Đa số mỗi sản phẩm Antec đều mang một phong cách riêng mà không phải hãng nào cũng có. Bạn rất dễ nhận ra một chiếc thùng máy thương hiệu Antec với các thùng máy thương hiệu khác ở những đường nét cầu kỳ, uốn lượn… rất phá cách. Với kích thước 213 x 513 x 582 mm, V3 trông thon gọn và bắt mắt, bởi phía trên được trang bị một chiếc quạt khá lớn. Để giúp giải nhiệt cho thiết bị được tốt hơn V3 hỗ trợ mặc định: 1 fan màu 200 mm phía trên, 2 fan màu 120 mm phía sau, 3 fan màu 120 mm phía trước, các fan đều được trang bị lọc bụi. Ngoài ra, V3 còn được trang bị 12 khay 5.25 inch, bạn có thể tùy biến các khay này bằng công cụ hỗ trợ kèm theo thành 9 khay 3.5 inch, nếu muốn gắn ổ đĩa SSD thì bạn cũng có thể sử dụng được dễ dàng do các khay này có thể điều chỉnh kích thước. Khả năng hỗ trợ tản nhiệt nước của V3 cũng không có gì phải phàn nàn vì chúng được thiết kế khá hợp lý. Hai nút Power và Reset nằm bên cạnh nhau. V3 được trang bị 7 slot mở rộng nhưng đáng tiếc không có hỗ trợ "cắm nóng" HDD (sata dock).

Ấn tượng khi kích hoạt V3 chính là màu sắc được tạo từ chiếc thùng máy này khá bắt mắt. Có lẽ do việc gắn mặc định sẵn nhiều chiếc đèn LED xanh trên quạt khiến người dùng có cảm giác mát mẻ. Nhưng thật sự những chiếc quạt này đều mang lại một hiệu quả nhất định. Vị trí nguồn của chiếc case này nằm phía dưới, với vị trí lỗ đi dây được thiết kế khá khoa học nên không gây nhiều khó khăn cho người sử dụng. Tông màu đen với cửa sổ mica trong suốt bên hông giúp V3 có dịp khoe nội thất phía trong.

Giá tham khảo: 4.410.000 VNĐ.

VŨ QUANG

HỌC TỪ GIA ĐÌNH

Một năm trôi qua với vô vàn những câu chuyện của giới trẻ làm đau đầu các bậc phụ huynh; nào là đua xe, nào là trò chơi điện tử không lành mạnh, nào là gây hấn, sử dụng bạo lực giữa bạn bè cùng trang lứa, bạo lực trong đối xử với người lớn, thầy cô; nào là lợi dụng những công cụ kỹ thuật và công nghệ cao gây ồn ào, bất ổn trong xã hội. Một năm của những loay hoay tìm kiếm giải pháp để quản lý, ổn định xã hội, để nâng cao chất lượng giáo dục, để mở rộng sân chơi cho thanh, thiếu niên từ phía các cơ quan chức năng. Và cũng là một năm các nhà giáo dục từ góc độ của mình nỗ lực đề xuất những biện pháp tăng cường quản lý trẻ, nỗ lực kêu gọi quý phụ huynh, truyền thông xã hội nhắc nhiều hơn đến giáo dục gia đình như là một biện pháp căn cơ nhất, hiệu quả lâu dài và bền vững nhất.

Khi nhắc đến giáo dục trong gia đình, các vị phụ huynh thường hay chờ đợi cách trả lời cụ thể cho các câu hỏi như nên

nghiêm khắc hay dân chủ, nghiêm khắc đến mức độ nào, phạt hay không phạt, tạo khoảng cách trên dưới, tôn ty, hay xây dựng tình bạn với con, v.v... Tuy nhiên, thật khó có thể có câu trả lời chính xác, phù hợp cho từng phụ huynh, từng hoàn cảnh, từng thời điểm trong suốt quá trình trưởng thành của trẻ.

Con trẻ học cách xây dựng các mối quan hệ từ cha mẹ

Giáo dục, với nghĩa rộng, không phải chỉ là những tác động có chủ đích, khi dạy trẻ học một điều gì cụ thể, hay khi thưởng, khi phạt chúng, khi khuyến khích hay khi răn đe chúng, mà còn là mọi hành vi, mọi lời ăn tiếng nói, mọi ứng xử, thái độ đối với cuộc sống, đối với công việc, đối với những người xung quanh. Đôi khi ngay cả khi cha mẹ không ý thức là mình đang dạy con, đôi khi vài câu nói tưởng như tình cờ lại để lại những tác động, những dấu ấn sâu sắc hơn những bài giáo huấn lê thê. Do đó, không khí gia đình, mối quan hệ trong gia đình, tất cả những gì cha mẹ nói và làm trong quan hệ ứng xử với con cái, với xung quanh, cách này hay cách khác, đều ảnh hưởng đến sự phát triển của con trẻ là điều không phải bàn cãi. Mặc dù vậy, không phải tất cả các bậc cha mẹ nhận thức được điều này và ghi nhớ nó trong mỗi lời ăn tiếng nói hay việc làm của mình. Hơn thế nữa, không phải tất cả các bậc cha mẹ nhận thức được rằng tất cả những gì họ nói và làm trong mối quan hệ với nhau cũng có tác động đến con cái của họ. Cha mẹ giao tiếp với nhau ra sao, cha mẹ thể hiện tình yêu thương, sự thấu hiểu, đồng cảm với nhau ra sao, cha mẹ giải quyết các tình huống xung đột trong gia đình ra sao, tất cả đều để lại dấu ấn trong não đứa trẻ chứng kiến những điều đó như là một mô hình tiềm năng cho các mối quan hệ gia đình và xã hội trong tương lai. Bất chấp mong muốn của trẻ, mô hình này sẽ có tác động, sẽ ảnh hưởng bằng cách này hay cách khác đến đời sống gia đình, đến mối quan hệ bạn bè của con trẻ trong tương lai.

Con trẻ học cách giải quyết xung đột từ cha mẹ

Cuộc sống gia đình, quan hệ và cách ứng xử giữa cha mẹ, cách cha mẹ giải quyết các vấn đề liên quan đến nhau và liên quan đến con cái luôn diễn ra trong sự chứng kiến của trẻ nên chúng tác động một cách âm thầm nhưng liên tục đến thái độ của trẻ. Mọi hành vi của cha mẹ đều lọt vào tầm quan sát của con trẻ. Và chúng như những "miếng bọt biển", luôn thấm hút vào bản thân tất cả. Cả điều tốt lẫn điều xấu.

Không cha mẹ nào muốn con mình luôn cãi cọ, đánh nhau với bạn bè. Không cha mẹ nào thích con mình bất hòa với đồng nghiệp, bị cô lập trong vui chơi hay trong công việc! Thế nhưng, đôi khi, do vô ý, do không hình dung hết tác hại sâu xa, cha mẹ có thể cãi nhau, có thể cãi nhau với hàng xóm, với đồng nghiệp, có thể buông lời khó nghe về ai đó ngay trước mặt con mình. Liệu chúng ta có thể dạy con mình giải quyết mâu thuẫn, giải quyết xung đột, hay nói chung xây dựng mối quan hệ hòa thuận, đồng cảm với xung quanh không, nếu con mình hằng ngày phải nghe thấy, phải chứng kiến chúng ta cãi cọ, xúc phạm lẫn nhau? Tất nhiên, có thể cuộc sống, các mối quan hệ tương lai của con cái chúng ta sẽ không bị tác động quá tiêu cực nhờ hàng loạt những cố gắng của bản thân trẻ khi trưởng thành. Ví dụ, con cái chúng ta có thể chứng kiến các gia đình thành công hơn, các mối quan hệ hòa thuận hơn (gia đình của ông bà, bạn bè cha mẹ, những gương thành công của các nhóm, các tổ chức có sự đồng thuận cao...). Điều đó có thể thúc đẩy chúng cố gắng rèn luyện bản thân nhiều hơn như đọc sách, tham gia huấn luyện tâm lý, kỹ năng.... Nhưng, dù thế nào chăng nữa, là cha mẹ, chúng ta có nghĩa vụ tạo nền tảng cho việc hình thành các mối quan hệ bằng cách xây dựng quan hệ gia đình tốt đẹp, cha mẹ làm gương cho con cái trong mọi hành vi, ứng xử với cuộc sống.

Vì thế cho nên để có thể dạy con trẻ ứng xử hợp lý trong các tình huống xung đột, cha mẹ buộc phải học được cách giải quyết một cách hợp tác những mối bất hòa (với nhau, với các thành viên khác, với trẻ), học cách giải thích một cách hòa nhã về mối quan hệ để các bên liên quan đều có lợi. Chúng ta không thể dạy con hòa nhã với bạn bè nếu chỉ cần không vừa ý là chúng ta sẵn sàng ra roi. Rất nhiều đứa trẻ sẵn sàng "bụp" bạn mình vì nó chỉ biết cách giải quyết duy nhất là dùng bạo lực, hoặc biết rằng đó là cách giải quyết có thể đạt được kết quả tức thì. Nên nhớ rằng trẻ em sẵn sàng bắt chước cách ứng xử của cha mẹ mình ngay cả khi chúng không muốn vâng lời họ.

Con trẻ học cách tôn trọng, thể hiện tình cảm từ cha mẹ

Trong một gia đình hòa thuận, mỗi người phải nên biết khi nào thì cần nhượng bộ, khi nào thì nên kiên quyết đạt được ý của mình và phải có khả năng đạt được những điều đó. Luôn nhẫn nhịn, luôn nhượng bộ, hay luôn độc đoán, luôn đòi đúng theo ý mình đều không phải là gương tốt cho trẻ. Hãy cho trẻ thấy rằng bạn, một mặt tôn trọng cảm xúc và mong muốn của mỗi thành viên khác, nhưng đồng thời cũng không quên những nhu cầu chính đáng, những ý kiến hợp lý, những cách giải quyết hài hòa của bản thân. Bằng cách đó, cha mẹ cho thấy mỗi thành viên trong gia đình đều được tôn trọng, đều được lắng nghe và đều có nghĩa vụ phải lắng nghe người khác, phải tôn trọng thành viên khác. Tất nhiên, trẻ không thể đòi hỏi sự bình đẳng tuyệt đối, mà phải nhận thức được rằng, do thiếu kinh nghiệm sống nên có những lĩnh vực trẻ có thể được thể hiện ý kiến, có thể tự do hành động, nhưng cũng có những lĩnh vực trẻ buộc phải nghe theo người lớn.

Cha mẹ thể hiện tình yêu với nhau, với những người xung quanh như thế nào, cha mẹ quan tâm đến nhau và đến các thành viên khác trong gia đình (ông bà, cô chú) như thế nào, giúp đỡ nhau, động viên, khen ngợi nhau như thế nào, nói những lời ấm áp, chúc mừng nhân dịp này dịp kia..., giải trí cùng với nhau như thế nào đều có ảnh hưởng đến sự phát triển nhân cách của con cái trong gia đình. Trẻ không chỉ cần được thấy rằng cha mẹ yêu thương chúng, mà còn cần phải thấy rằng cha mẹ yêu thương nhau.

Trong giới hạn của một bài viết, chúng ta chỉ có thể liệt kê một số khía cạnh của cuộc sống gia đình có ảnh hưởng đến sự phát triển của trẻ em. Chúng ta khó có thể thay đổi ngay, ở quy mô lớn những tác động xã hội, nhưng chúng ta có thể thay đổi chính mình, có thể cải thiện mối quan hệ trong chính gia đình mình. Hãy nhìn vào hành vi của mình bằng con mắt của người khác, từ bên ngoài nhìn vào! Cuối năm có lẽ là thời điểm tốt để mỗi bậc cha mẹ nhìn lại bản thân, gia đình mình và cùng con trẻ bàn về những mục tiêu chung cho một năm mới phía trước.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

QUẺ GAME CHO NĂM MỚI

Cung Nam Dương - Capricorn (những ai có ngày sinh từ 22/12 đến 19/01)

Năm của bất ngờ thú vị!

Phải rất linh hoạt giống như chú mèo Tom thì năm 2011 sẽ tốt hơn cho cung Nam Dương. Năm nay, dù không có thay đổi lớn đối với bạn nhưng bạn cũng sẽ gặp những may mắn hết sức tình cờ. Từ tháng 3 bạn sẽ có được sự thay đổi tốt đẹp, do ảnh hưởng từ sao Thiên Vương. Bạn sẽ có nhiều động lực mới làm thăng hoa cho mối quan hệ tình cảm đang được duy trì. Sao Kim và Sao Hỏa là hai ngôi sao hộ mệnh trong năm nay sẽ giúp bạn tìm ra tình yêu đích thực trong tháng 3, 4, 5, 7 và 10. Tài chính trong năm đôi lúc sẽ cạn nhưng bạn luôn biết dừng đúng lúc và làm quỹ đầy trở lại. Bạn nên thêm vào thời khoá biểu việc tập thể dục, massage... sao cho sức khoẻ luôn được đảm bảo.

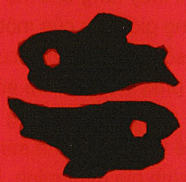
Bảo Bình - Aquarius (20/01 đến 18/02)

Tiến đến chân trời mới!

Bạn đang cảm thấy chán mọi thứ quen thuộc xung quanh và muốn mở rộng tầm nhìn. Bất kể những thứ gì mới lạ đều mang lại cảm giác hứng thú cho bạn: mối quan hệ mới, Internet, một quyển sách hay... Trong tháng 4, 8 và đầu tháng 12 bạn nên cẩn thận vấn đề tài chính, những thời gian khác bạn cứ yên tâm nhé! Bạn nên tập thể dục thường xuyên vì năm nay có thể bạn sẽ tăng cân do đến dự nhiều bữa tiệc. Ngoài vấn đề cân nặng thì nhìn chung bạn có sức khỏe tốt. Từ tháng 8 đến giữa tháng 9 là khoảng thời gian may mắn của bạn.

Song Ngư - Pisces (19/02 đến 20/03)

Đánh thức tính hiếu kỳ!



Bạn vừa mới trải qua một năm khá tốt, nên ngay từ bây giờ bạn đã hình thành những mong muốn cụ thể hơn cho năm mới. Game thủ cung Song Ngư sẽ có một năm đầy ắp tình cảm, chính vì thế bạn nên chú ý đặc biệt đến các mối quan hệ. Từ giữa tháng 3 bạn dành thời gian cho việc thử nghiệm những thứ mới. Từ tháng 6 bạn đã có dịp để biến ý tưởng thành hiện thực và thần may mắn sẽ ủng hộ bạn. Tài chính trong năm nay khá ổn định vì bạn luôn biết cách tiết kiệm chi tiêu hợp lý nên đừng quá lo lắng.

Dương Cưu - Aries (21/03 đến 19/04)

Những thay đổi thú vị!

Năm nay bạn sẽ chờ đón nhiều điều mới có ảnh hưởng lớn đến bạn. Bạn giống như nữ luật sư Kate Walker (Syberia 2) đang đứng trước những lựa chọn rất lớn. Đặc biệt, lựa chọn này sẽ tập trung nhiều vào tháng 3 với những trải nghiệm mới. Tháng 4 và tháng 5 bạn phải cẩn thận với mọi việc, chú ý quan sát vấn đề trước khi đưa ra quyết định. Nửa năm còn lại là thời gian tuyệt vời cho tình yêu của bạn, nếu không tháng 11 sẽ là cơ hội cuối cùng để bạn tìm thấy một nửa còn lại, hãy cố tận dụng cơ hội. Do có những thay đổi tốt nên đây là cơ hội cho bạn phát triển sự nghiệp. Nhưng bạn cũng đừng quên năm nay có khá nhiều sự thay đổi nên cũng không nên chủ quan trong công việc.

Kim Ngưu - Taurus (20/04 đến 20/05)

Tình yêu đẹp như mơ!

Năm nay thật là một năm hoàn hảo xét về mặt tình cảm của game thủ cung Kim Ngưu. Bạn có thể tìm được một nửa hoàn hảo đúng với mơ ước, có thể xinh đẹp và hiền dịu như Yuna (Final Fantasy) hay mạnh mẽ như... Chun Li (Street Fighter). Thần may mắn ở bên bạn trong tình yêu, đặc biệt là đầu tháng 5 và 10. Công việc của bạn sẽ tốt vào tháng 2. Vấn đề đáng quan tâm của bạn trong năm nay là sức khỏe. Dù có chiều hướng tốt từ tháng 5 đến cuối tháng 6 nhưng sau đó bạn dễ gặp phải bệnh vặt. Cố gắng tập thể dục và nghỉ ngơi điều độ để năm nay thật hoàn hảo bạn nhé.

Song Tử - Gemini (21/05 đến 20/06)

Các mối quan hệ mới!

Ra đường không gì thú vị hơn gặp bạn tốt, năm nay bạn sẽ như vậy! Hãy thiết lập nhiều mối quan hệ vì nó sẽ giúp bạn rất nhiều về sau. Vấn đề tài chính của bạn trong năm nay hoàn toàn không đáng lo, thậm chí tháng 6, 7 sẽ có vốn kha khá! Nhưng lưu ý trong tháng 8 bạn không nên mạo hiểm với những khoản đầu tư lớn. Sức khỏe của bạn trong năm chẳng khác nào siêu nhân Superman (Superman Returns) nhưng cũng đừng chủ quan nhé! Game thủ cung Song Tử đa số đều có đường tình duyên tốt đẹp nên không cần phải quá lo lắng.

Năm mới như một màn chơi mới mở ra trước mắt các game thủ, đầy thách thức. Hãy tham khảo những dự báo vui cho 2011 dựa trên cung Hoàng đạo của bạn nhé.

Cự Giải - Cancer (21/06 đến 22/07)

Năm tự tin!

Năm nay có thể chia hai phần và từ tháng 7 trở đi bạn sẽ có sự lạc quan và tự tin lớn, điều này mang đến cho bạn một nửa thành công rồi! Trong tháng 8 và tháng 10 thần tình yêu sẽ đứng về phía bạn, hứa hẹn một câu chuyện tình ngọt ngào. Thậm chí, hoàn cảnh xuất hiện vấn đề tình cảm của game thủ cung Cự Giải trong năm nay hấp dẫn và hồi hộp không kém cuộc gặp gỡ giữa anh chàng Brain và cô nàng Gina là bao. Từ tháng 6 bạn sẽ có những cơ hội công việc tuyệt vời, bạn sẽ nhận thấy điều này qua túi tiền đầy của mình. Bạn sẽ có một năm ổn định và thoải mái. Cảm giác không tốt vào dịp đầu năm không ảnh hưởng gì nhiều đến bạn vì nó sẽ qua nhanh thôi. Dù đôi lúc bạn gặp vài trục trặc nhỏ trong công việc nhưng đều không đáng lo ngại.

Sư Tử - Leo (23/07 đến 22/08)

Thành công lớn!

Năm nay thật sự tốt trong công việc đối với game thủ cung Sư Tử, thậm chí nếu đi tìm kho báu thì xác suất thành công trong lần đầu của bạn còn cao hơn cả nàng… Lara Croft (Tom Raider). Chính vì thế nếu có cơ hội bạn nên thử các trò chơi mang tính may rủi. Bạn cũng nên dành nhiều thời gian giải trí cho bản thân nếu không muốn công việc làm bạn bị stress. Nếu bạn tập trung vào công việc, dám đương đầu với thử thách, kiên nhẫn đợi thì thành công chắc chắn sẽ đến với bạn. Điều tốt đẹp nhất trong năm nay là khi kiệt sức, bạn luôn tìm thấy một người sẵn sàng hỗ trợ bạn.

Xử Nữ - Virgo (23/08 đến 22/09)

Trải nghiệm mới tạo hứng thú!

Với game thủ cung Xử Nữ quả thật năm nay không hề đơn giản chút nào. Bạn chẳng khác nào nhân vật Kratos phải đối mặt với thần Zeus. Dĩ nhiên, chiến thắng sẽ thuộc về bạn, tuy nhiên sẽ không tốn ít lần bạn phải bấm… continue. Dù sau mỗi lần "continue", bạn sẽ trở lại đầy mạnh mẽ do đã thông thuộc đường đi nước bước của công việc cần hoàn thành. Thời gian không phải là vấn đề cần quan tâm mà chính là tính kiên nhẫn của bạn. Sức khoẻ của bạn sẽ giống như chiến thần Kratos giúp bạn giải quyết mọi vấn đề.

Thiên Bình - Libra (23/09 đến 22/10)

Năm phát triển bản thân!

Thần Nông sẽ giúp bạn xem lại bản thân và những điểm yếu, bạn sẽ có thời gian học hỏi từ những người khác và hoàn thiện bản thân. Đây sẽ là một năm định hình tính cách và mối quan hệ lâu dài của bạn. Đôi khi dành một chút thời gian để chiêm nghiệm, giúp đỡ người khác như anh chàng Manny Calavera (Grim Fandango) làm sẽ mang lại cho bạn nhiều hạnh phúc lớn mà thậm chí bạn không ngờ đến. Bạn luôn có những ý tưởng tuyệt vời tạo thuận lợi cho công việc thì đây chính là lúc phát huy những ý tưởng đó. Hãy vui vẻ với những ý tưởng, học hỏi và lạc quan với những điều chưa hoàn thiện ở bản thân. Bạn nên cẩn thận với sức khỏe trong những tháng mùa hè, đặc biệt với việc ăn uống.

Hổ Cáp - Scorpio (23/10 đến 21/11)

Năm hạnh phúc!

Năm nay là năm bạn vui vẻ vì có thể thay đổi được những điều bạn muốn từ rất lâu rồi. Tháng 7 và 10 sẽ là khoảng thời gian lãng mạn cho chuyện tình cảm của bạn. Bạn nên linh hoạt trong mọi công việc và nên tự tin vào bản thân. Từ giữa tháng 5 đến cuối tháng 6, tháng 9 và 11 bạn phải làm việc nguyên tắc vì trong thời gian này sẽ có những vấn đề hết sức quan trọng. Dù năm nay Hổ Cáp không thể hoàn thành được những chuyện không tưởng như điệp viên Solid Snake (Metal Gear Solid), nhưng không có nhiều vấn đề có thể khiến bạn đau đầu lâu; bạn luôn tìm được cách giải quyết trước khi nó trở nên mất kiểm soát.

Nhân Mã - Sagittarius (22/11 đến 21/12)

Giấc mơ thành hiện thực!

Năm nay, thần may mắn mỉm cười với bạn nên hãy tận dụng mọi cơ hội. Thậm chí nếu bạn là anh chàng Wander (Shadow of the Colossus) thì bạn vẫn sẽ có một kết thúc có hậu. Tháng 8 và tháng 11 là cao điểm tình yêu, bạn sẽ tiến một bước lớn trong tình cảm của mình. Phương châm mới của bạn trong năm nay là "tiến xa trong công việc". Mọi thứ đều thuận lợi nhưng đừng quá lạm dụng vận may. Tài chính không phải là vấn đề đáng quan tâm trong năm nay. Bạn nên quan tâm đến sức khoẻ của mình.

THẦY BÓI 3D

ESPORTS: NHỦNG "GOSU" TUỔI MÈO

Có thể bạn chưa biết, nhưng làng eSports ghi nhận có rất nhiều cao thủ (gosu) tuổi Mão.

Ma "sAviOr" Jae Yoon:

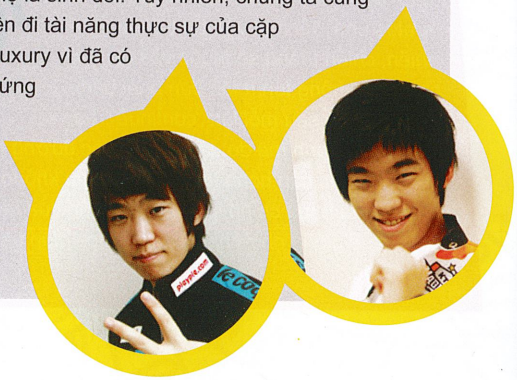
Trở thành "tiêu điểm" của búa rìu dư luận khi dây dưa vào đường dây thả độ năm nay. Là game thủ từng "trị vì" làng StarCraft Hàn Quốc trong một thời gian dài, sAviOr đã sưu tập đủ bộ danh hiệu cá nhân trong suốt sự nghiệp thi đấu chuyên nghiệp của mình. Rất tiếc, game thủ này nhanh chóng bị mờ mắt bởi đồng tiền, kéo theo đó là sự xuống dốc về phong độ. Vụ phanh phui xì căng đan của StarCraft Hàn Quốc năm qua với sự liên đới tới anh có thể nói là một cú đòn giáng mạnh vào lòng tin của fan hâm mộ, rằng một ngày sẽ thấy bóng dáng anh trở lại trên đấu trường Starleague khắc nghiệt. Rất tiếc, sAviOr đã chọn cho mình con đường khác. Hiện tại, sAviOr đã bị tước chứng nhận game thủ chuyên nghiệp, vĩnh viễn không có cơ hội quay trở lại thi đấu và chịu án tù 18 tháng do Tòa án Hàn Quốc phán quyết.

Krzysztof "Draco" Nalepka:

Huyền thoại Protoss người Ba Lan, Draco là một trong số ít những người nước ngoài tiên phong trong việc tìm kiếm thành công trong làng StarCraft Hàn Quốc, song anh đã thất bại. Được hâm mộ bởi lối đánh hoa mỹ mà chắc chắn, trong thời kỳ đỉnh cao của mình, fan của Draco nhận định anh là người có khả năng đối đầu với các gosu xứ Kim Chi một cách ngang cơ.

Cặp sinh đôi Yellow - Luxury (Park Myung Soo & Park Chan Soo):

Nếu Fifa có cặp sinh đôi Her0 và Styla thì StarCraft có Yellow và Luxury. Sinh năm 1987, hai game thủ này nhanh chóng tạo dựng được sự yêu mến từ các fan nữ bởi... họ là sinh đôi. Tuy nhiên, chúng ta cũng không thể quên đi tài năng thực sự của cặp đôi Yellow – Luxury vì đã có thời, Luxury đứng trong tốp 3 của bảng xếp hạng game thủ KeSPA.



Li "WE.2009" Chen: 2009 được coi là một trong những đội trưởng huyền thoại của DotA Trung Quốc, bắt đầu nổi lên từ năm… 2009, khi anh dẫn dắt đội For The Dream (FTD) bước lên bục vinh quang của SMM tại Malaysia. Bước sang 2010, khoác trên mình màu áo của đội LGD, 2009 cùng đồng đội vẫn tiếp tục thi đấu rất xuất sắc, trở thành đối thủ đáng gờm nhất của EHOME – đội DotA Số 1 thế giới hiện nay. Những trận đụng độ giữa họ luôn là tâm điểm chú ý trên toàn thế giới.

Không những vậy, 2009 còn là người tạo ra bước ngoặt trong chiến thuật DotA khi sử dụng triple - lane (3 hero đi cùng một lane để gây áp lực lớn). Trong đội, anh thường giữ vai trò solo mid, nổi tiếng nhất với các hero Shadow Fiend, Storm Spirit, Shadow Shaman. Hiện nay, tuy không còn thi đấu chuyên nghiệp, nhưng 2009 đang thử sức mình ở lĩnh vực mới như bình luận viên DotA và mới đây nhất là ký hợp đồng với gaming WE làm quản lý kiêm huấn luyện viên.

Ben 'Merlini' Wu: Merlini là một trong những game thủ DotA xuất sắc hiếm hoi của Bắc Mỹ. Anh được coi là một game thủ toàn diện, đảm nhận được nhiều vị trí thi đấu, có kĩ năng khéo léo và sáng tạo là điểm mạnh nhất. Điều đó được thể hiện qua cách Merlini sử dụng các hero rất khó chơi như: Silencer, Puck và nổi tiếng nhất là Zeus. Sự nghiệp thi đấu của game thủ toàn năng này thành công nhất dưới màu áo của đội MeetYourMakers (MYM) và Nirvana.Int.

Nếu như xem phần "credit" hiện nay của map DotA, bạn sẽ nhìn thấy cái tên Merlini bởi anh là người thường xuyên đưa ra các ý tưởng xây dựng cho IceFrog. Giờ đây, tuy không còn thi đấu nhưng IceFrog đã đặt tên hero Zeus là Merlini để tưởng nhớ anh.

"SB.Soso.On" Bùi Phương Thảo: Có lẽ đây là cái tên được nhắc đến nhiều nhất trong cộng đồng DotA Việt Nam 3 năm trở lại đây. Đó chính là đội trưởng Bùi Phương Thảo – người đang dẫn dắt đội DotA mạnh nhất quốc gia StarsBoba. Chính thức bước chân vào thi đấu chuyên nghiệp từ năm 2007 nhưng mãi đến 2008, anh mới được "sờ vào" chức vô địch đầu tiên tại giải Asian DotA Championship (ADC) lần II. Những năm kế tiếp, Sosoon tiếp tục dẫn dắt StarsBoba gặt hái nhiều vinh quang khác như: Sam Sung King of the Hill 4, World Cyber Games Asian Championship năm 2009 và 2010. Đặc biệt là 5 huy chương vàng tại Đại hội Thể thao Asian Indoor Games lần thứ 3. Anh và những người đồng đội của mình đã đánh dấu những mốc quan trọng của Thể thao Điện tử Việt Nam trong con mắt của bạn bè quốc tế.

Đi kèm với những thành công đó, Sosoon còn là tác giả của nhiều chiến thuật nổi tiếng – mang thương hiệu StarsBoba: Cặp bài trùng Phantom Assassin và Chen, đội hình hồi máu và trừ giáp bao gồm Slardar, Dazzel, Yurnero, Warlock, Witch Doctor… Anh còn được đánh giá là game thủ sử dụng hero Furion điêu luyện và hay nhất hiện nay.

Martin "Pusher" Mogensen: Pusher là một tấm gương của sự cần cù và siêng năng. Là game thủ gạo cội của đội DotA có lịch sử lâu đời - MeetYourMakers (MYM), anh chỉ chơi ở một vị trí duy nhất: Support (hỗ trợ đồng đội). Trong khoảng thời gian đầu, Pusher phải chịu rất nhiều áp lực từ cộng đồng bởi kĩ năng cá nhân của anh kém rất nhiều so với những người còn lại. Quyết tâm không từ bỏ giấc mơ, ngày đêm tập luyện và cọ xát nhiều ở đấu trường thế giới, Pusher đã dần cải thiện được mình. Đóng góp rất lớn trong nhiều thành công của MYM như: Vô địch DreamHack 2008, vô địch KODE5... anh đã trở thành một phần không thể thiếu trong đội hình chính hiện nay.

Weiliang "Fly100%" Lu: Fly100% hay còn được biết tới nick name HackerFly100%, tên thật là Weiliang Lu, hiện đang là thành viên chủ lực của đội EHOME.WarCraft. Anh được biết đến như tay chuột sử dụng chủng tộc Orc mạnh nhất Trung Quốc, khả năng điều khiển quân cực tốt với hero Blade Master. Bắt đầu sự nghiệp từ năm 2005, nhưng phải đến 2007, Fly mới gây được sự chú ý khi lọt vào vòng chung kết WEG Master rồi thất thủ trước Human Số 1 thế giới lúc bấy giờ là ToD.

Năm 2008 - 2009, sự thành công của anh dưới màu áo Mousesports đã đưa Fly xứng ngang tầm với game thủ Orc mạnh khác như Lyn hay Grubby. Những danh hiệu cao quý nhất trong sự nghiệp thi đấu của Fly có thể kể đến như: Vô địch China eSports Games, IEF 2009, Á quân World Cyber Games 2009... Anh cũng nằm trong danh sách những game thủ Warcraft chuyên nghiệp có thu nhập cao nhất. Hiện nay, Fly đang chuẩn bị cho hai giải đấu lớn sắp diễn ra tại Trung Quốc là: eSsports Champion League và China eSports Premier League.

Liwei "XiaOt" Sun: Tên thật là Liwei Sun, anh thuộc thế hệ game thủ chuyên nghiệp Warcraft III lứa đầu sau khi phiên bản Frozen throne ra mắt vào năm 2003. Trong sự nghiệp thi đấu của mình, XiaOt thi đấu chủ yếu dưới màu áo của đội wNv.WarCraft - một trong các đội game nổi tiếng nhất Trung Quốc. Với lối đánh bài bản, ít mắc lỗi, tuy nhiên có phần cứng nhắc, anh có một điểm yếu duy nhất là nội dung Orc mirror (Orc vs Orc).

Anh cũng được đặt vào hàng Orc player đẳng cấp thế giới bên cạnh những game thủ cùng thời như Farseer, Zacard hay Grubby. Từng đạt được nhiều thứ hạng cao tại nhiều giải đấu lớn như ESWC, WCG hay IEF cùng khuôn mặt trẻ trung khiến anh được rất nhiều fan nữ yêu mến.

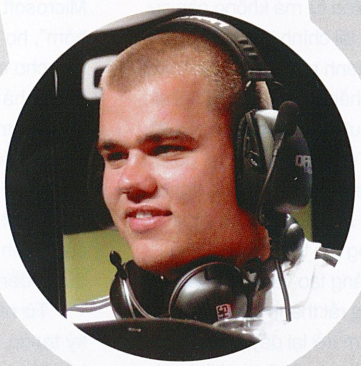
Mikhail "Xyligan" Ryabkov: Xyligan tên thật là Mikhail Ryabkov, game thủ WarCraft chuyên nghiệp đến từ Nga, chủng tộc Human. Anh từng là thành viên của SK Gaming bên cạnh Deadman. Xyligan được biết đến như một trong những Human hàng đầu châu Âu và số một Nga bên cạnh huyền thoại Insomnia. Anh bắt đầu tiến vào đấu trường chuyên nghiệp lần đầu tiên kể từ năm 2005 dưới cái tên Dkh.Xyligan rồi gia nhập "đại gia Đức".

Đến năm 2006, anh rời SK và chuyển sang thi đấu cho Fnatic. Nhưng sau một thời gian dài thi đấu không hiệu quả và khát danh hiệu, Fnatic mất đi 3 game thủ chủ chốt Rob, Xiligan và Satiini. Ba game thủ này đã gia nhập Fnatic từ rất lâu nhưng vào thời điểm đó, khi Fnatic đang gặp khó khăn chồng chất và đặc biệt nhất là khi phải đấu trận quyết định với 4Kings tại giải WC3L, "ba chàng lính ngự lâm" đã không còn muốn ở lại.

Sau đó, Xyligan và người đồng đội của mình nhận lời mời từ một team WarCraft rất mạnh ở Nga là NewRussia. Tuy nhiên, quãng thời gian tại đội game này cũng không giúp gì cho anh khi liên tục thất bại ở hầu hết các giải đấu và đến 2008, anh rời NewRussia và gia nhập iGameCentral một thời gian ngắn sang 2009, rồi giải nghệ.

ESPORTS: NHỮNG "GOSU" TUỔI MÈO

Counter Strike



Filip "NEO" Kubski: Được mệnh danh là "Con quái vật làng CS thế giới" bởi tài năng thiên bẩm của mình, Neo luôn là một trong những gương mặt được người hâm mộ yêu thích nhất. Sinh ra và lớn lên tại Ba Lan, Neo hiện đang là sinh viên trường Du lịch. Thời gian thi đấu huy hoàng nhất của anh có thể kể đến là đội MeetYourMarkers (MYM) với rất nhiều giải thưởng danh giá. Neo từng bước lên bục cao nhất của World Cyber Games cùng đồng đội năm 2006 và 2009. Đến nay, vẫn chưa có đội Counter Strike 1.6 nào vượt qua được thành tích ấy.

Mặc dù, vẻ ngoài khá dữ tợn khiến nhiều người ngại tiếp xúc với Neo, nhưng thực sự game thủ này là một người rất vui tính, dễ mến và rất hay… ngượng.

Hiện tại, Neo đang thi đấu dưới màu áo của AGAiN cùng đồng đội từng sát cánh với anh tại MYM.

Harley "dsn" Orwall: Sở hữu nét đẹp cổ điển và thân hình lý tưởng, dsn đem đến ấn tượng cho người tiếp xúc với anh lần đầu về một siêu mẫu hơn là một game thủ CS chuyên nghiệp. Đất nước Thụy Điển là nơi sản sinh ra rất nhiều tay súng tài năng và dsn là một trong số đó. Sự nghiệp của anh bắt đầu khởi sắc khi tham gia Fnatic từ năm 2005.

Trải qua một thời gian dài, giờ đây, dsn vẫn là thành viên của "gia đình màu cam" và anh được biết đến như một trong những tay súng AWP xuất sắc nhất mọi thời đại. Trong 2009, sự bình tĩnh và kỹ năng xuất sắc của dsn trong nhiều pha xử lý đã giúp Fnatic lên ngôi vô địch ở không ít mùa giải.

Ioann "Edward" Sukhariev: Từng khiến cả thế giới phải sửng sốt khi một mình "vượt qua" 5 chàng trai nhà SK Gaming để giành chiến thắng về cho đội Na'Vi. Edward được nhắc đến nhiều hơn trong danh sách các tay súng xuất sắc nhất thời điểm hiện tại. Với sở trường súng ngắm, Edward đã trở thành mối đe dọa thường trực cho đối phương.

Nhờ khả năng phản xạ tuyệt vời mà hơn cả là di chuyển hợp lý, game thủ này đã cứu Na'Vi nhiều bàn thua trông thấy. Ngoài ra, sự cover (bảo vệ) chắc chắn của Edward đã khiến đồng đội luôn vững tâm thi đấu khi di chuyển cùng anh.

Năm 2010, Edward được trao tặng danh hiệu "Game thủ xuất sắc nhất giải" tại series Arbalet.

Mayra 'IpSa' Perez: Bóng hồng duy nhất trong danh sách của chúng ta ngày hôm nay. Tuy không được "hâm mộ" bằng các thành viên khác còn lại trong team bởi vẻ ngoài kém bắt mắt, nhưng tài năng của Ipsa là không thể phủ nhận. Một mình dẫn dắt các cô gái từ MeetYourMakers Les Seule cho đến Pink Zinic và sau này là Fnatic, khả năng vượt trội của cô đã khiến nhiều đồng nghiệp nam giới phải dành cho cô cái nhìn kính nể, xóa tan khoảng cách giữa CS nam và CS nữ như trước đây.

HỒNG PHƯỢNG

Điều gì khiến "indie game" thực sự độc lập?

Trong khi định nghĩa về "game độc lập" (indie game) còn đang bị tranh cãi, hãy cùng nói về những tựa game được game giới công nhận (hoặc không).

Phong trào phát triển game độc lập

Có người giải thích rằng phong trào phát triển game độc lập là quá trình tạo ra các trò chơi điện tử mà không cần sự hỗ trợ tài chính của một nhà phát hành nào. Chính nhờ vào việc phân phối điện tử (digital distribution), khái niệm trên đã tạo ra phong trào "indie" (từ đọc tắt của từ independent, nghĩa là độc lập). Các game indie thường tập trung mạnh vào tính sáng tạo vượt bậc và thỉnh thoảng rất thành công. Trong vài năm trở lại đây, khi các hãng như Microsoft, Sony, Nintendo mở ra các nền tảng phát triển và phân phối game như XNA Games Community, Xbox Live Arcade, PlayStation Network, WiiWare, hoạt động phát triển game đột ngột tăng mạnh. Sau này, Microsoft đã đổi tên Xbox Live Community Games thành Xbox Live Indie Games.

Cộng đồng phát triển game của Microsoft là ví dụ điển hình. Các nhà phát triển (sinh viên và các nhóm nhỏ độc lập) có thể tự do phát triển bất kỳ loại game nào họ muốn cho các hệ PC, Xbox Live và Zune bằng cách sử dụng bộ phần mềm XNA Game Studio của Microsoft. Khi phát triển "hòm hòm", họ có thể đưa các game này cho cộng đồng của CLB "Các nhà sáng tạo XNA" thử nghiệm trước khi chúng được chuyển tiếp sang cộng đồng Xbox. Từ 2008, các nhà phát triển có thể định giá trò chơi của mình từ 2-10USD và nhận được đến 70% doanh thu.

Từ những năm 70 của thế kỷ trước, khi các lập trình viên bắt đầu chuyển sang phát triển trò chơi điện tử, họ đã cho ra đời các indie game nhưng được gọi là phần mềm game chia sẻ (shareware game) giữa bạn bè và người quen. Đến giữa những năm 90, việc phân phối game thương mại đã được các nhà phát hành lớn và hệ thống bán lẻ nắm giữ. Lúc này, các indie game vẫn tồn tại và có thể sống được nhờ eBay và Paypal. Sang những năm 2000, nhiều nhóm phát triển độc lập chấp nhận biến game của họ thành các phần mềm nguồn mở. Nhiều cộng đồng phát triển trực tuyến đã hình thành với những cái tên như *www.tigsource.com, www.ludumdare.com, http://pixelxcore.net* và trang blog *www.indiegames.com*.

Trong kỳ này, Thế Giới Game chỉ điểm lại đôi nét về tiến trình phát triển của phong trào này như trên. Hiện vẫn còn nhiều tranh cãi về khái niệm "indie game". Phần còn lại của bài viết nói về tính độc lập hay không độc lập của các tựa game indie.

Độc lập và không độc lập

Hãy bắt đầu với Call of Duty: Modern Warfare 2 (MW2). Đây không phải là một indie game, tương tự như Transformers 2 không phải là một phim độc lập. Một đội ngũ đông đảo nhân sự của Infinity Ward phát triển MW2. Còn khi đó, Activision Blizzard, một nhà phát hành đã lên thị trường chứng khoán sở hữu studio nói trên và trả mọi chi phí lương bổng, tiếp thị...

Nhưng Shadow Complex đã tiến gần hơn với khái niệm indie game. Trò chơi này có thể tải về trực tuyến từ Xbox Live Arcade và nó đã được một nhóm nhỏ phát triển thuộc Chair Entertainment. Công ty này cũng đã phát triển và phát hành một inde tên là Undertow. Nhưng Shadow Complex vẫn "phi" indie vì Epic Games (Gears of War, Unreal) đã mua lại Chair Entertainment hồi tháng 5/2008. Họ cung cấp tài chính và giám sát tiến trình phát triển và phát hành Shadow Complex.

Nếu bạn từng chơi Flower, bạn hẳn đã nếm trải cảm giác nghệ thuật và độc đáo khó phai. Các chuyển động cơ học được thử nghiệm, cốt truyện và ý niệm đều rất riêng và đã nắm bắt được linh hồn sáng tạo bay bổng và phiêu hốt của dòng game indie. Cùng với cách phân phối thông qua tải về trực tuyến, Flower được một studio nhỏ độc lập phát triển, mang tên "thatgamecompany", với những thành viên rất gắn bó với sự kiện Independent Games Festival. Thế nhưng, vẫn có người cãi rằng Flower chưa đủ độ "indie" vì mối quan hệ giữa thatgamecompany với Sony và Santa Monica Studios và bởi game của họ chỉ xuất hiện trên PlayStation Network.

Chia tay những cánh hoa, hãy đến với Castle Crashers. Giới indie ganh tị với tựa game này vì nó là một trong những hit lớn nhất trên Xbox Live Arcade và đã đẻ cả tấn tiền cho nhà phát triển Behemoth (vì đã bán được hơn 1,5 triệu bản). Behemoth được sáng lập bởi 4 thành viên trong đó có 2 nhân vật là Tom Fulp và

Dan Paladin có tiếng trước đây làm cho NewGrounds và dường như họ luôn ổn định về mặt tài chính. Tựa game đầu tay của họ Alien Hominid từng được 4 người này cấp vốn bằng cách cầm cố nhà cửa và rút hết tiền có trong tài khoản cùng nhiều công việc làm thêm làm nếm khác. Kết cục có được là họ đã thỏa thuận đưa được trò chơi này lên GameCube, nhưng đã thực sự gặt hái thành công khi nó trình làng trên XBLA. Castle Crashers đã được phát triển và cấp vốn hoàn toàn bởi Behemoth và đã giật giải của Indie Game Festival.

Trong khi đó, một tựa khác – Braid, gây nhiều tiếng vang trong làng game indie. Trò chơi này được giới báo chí quan tâm đánh giá và trao nhiều giải thưởng. Điều đặc biệt là chỉ có 1 người phát triển và thiết kế Braid: Jonathan Blow. Anh ta có thuê ngoài phần mỹ thuật và âm nhạc nhưng Blow đã cung cấp hầu như toàn bộ tài chính, gần 250.000USD (gần 500 ti đồng). Trò chơi là tầm nhìn sáng tạo đột phá của chỉ một người và không bị các tập đoàn phát hành game can thiệp.

Còn phải kể đến Gratuitous Space Battles (GSB). Tương tự như Braid, trò chơi này cũng chỉ có 1 người phát triển và thiết kế. Cliff Harris (hay còn được gọi là Cliffski) thuộc Positech Games không chỉ tự cấp vốn cho các dự án của mình mà còn tự phát hành chúng trên website của riêng mình, xử lý mọi thắc mắc của khách hang, nâng cấp website, điều hành diễn đàn và viết blog. Positech Games là cửa hàng chỉ có 1 nhân viên (kiêm ông chủ) tự lo, tự chịu mọi công việc, rủi ro và nỗ lực mà một nhà phát triển độc lập (indie developer) cần có.

Khám phá những chân trời mới

Các dự án game độc lập cho phép những người phát triển tự đương đầu thách thức, thoải mái khám phá các thể loại và cơ chế game mới mà chưa đủ hấp dẫn về mặt sinh lời trong mắt các ông lớn của ngành game. Thông qua những dự án này, các tay indie có thể tự trau dồi tài năng và kinh nghiệm của họ và đi cùng nó là những tưởng thưởng xứng đáng về nhiều mặt. Ở Việt Nam, chất indie dường như cũng đã được thể hiện, thông qua hoạt động của Hiệp hội Phát triển Game Quốc tế (IGDA), với một Thuận Thiên Kiếm tuy thuộc về nhà phát hành VNG nhưng được phát triển với tinh thần tiên phong trong phát triển game Việt hơn là về tài chính. Hay một Colorbox tách ra từ GameLoft với Lines Delux (hệ iPhone) và nhiều game thú vị. Trên khắp các cửa hàng game trực tuyến (appstore) của các hệ điện thoại thông minh mới như Apple iPhone, Samsung Wave hay Android hẳn bạn sẽ bắt gặp nhiều người Việt, đứng tên các tựa game và ứng dụng chờ tải về. Tương lai sẽ còn chào đón nhiều tựa game độc lập đầy sáng tạo và đột phá.

KHAI TÂM (tổng hợp)

Razer Cyzone DotA Tournament

"Bữa tiệc" DotA cuối năm

Năm 2010 đã kết thúc thật ngọt ngào đối với cộng đồng DotA Việt Nam bằng một giải đấu nhiều kịch tính.

Giải đấu mùa đông

Được tổ chức vào ngày 26/12/2010, Razer Cyzone DotA Tournament (RCDT) là một trong những bữa tiệc onLan hoành tráng nhất của DotA năm 2010. Nhờ sự tổ chức chuyên nghiệp, đội ngũ trọng tài xuất sắc cộng với tổng trị giá giải thưởng lên đến gần 50 triệu đồng, giải đấu đã thu hút được sự tham gia của 64 đội game và hàng trăm fan hâm mộ. Sự kiện này cũng dùng Waaagh TV để tường thuật trực tiếp.

8g sáng ngày 26/12, bất chấp cái lạnh của Hà Nội trong gió mùa đông bắc, rất nhiều game thủ đã có mặt tại sảnh tầng 1 trung tâm thi đấu Cyzone để chờ đến giờ khai mạc.

Hai vòng thi đấu đầu tiên không có bất ngờ gì xảy ra khi các đại diện được đánh giá cao hơn đều giành thắng lợi. RCDT được tổ chức theo thể thức loại trực tiếp, điều này có nghĩa là mỗi đội game đều không có cơ hội thứ hai để sửa chữa sai lầm. Chính vì thế, tất cả đều tỏ ra hết sức thận trọng.

SkyNet đối đầu HighStage

Nếu như đa số trận đấu được diễn ra tại khu vực thi đấu tầng 2 thì ở tầng 1, khán giả lại có dịp mãn nhãn với những trận thư hùng nghẹt thở trên sân khấu. Đặc biệt mở màn bằng trận đấu giữa SkyNet và HighStage, 2 đội đã nhận được sự cổ vũ nồng nhiệt của người hâm mộ. SkyNet là hiện tượng mới trong làng DotA Việt Nam thời gian gần đây. Trước khi tham gia RCDT, họ vừa giành được chức vô địch Garena Online Premium Series, được đánh giá là một trong những đội game hàng đầu hiện tại.

Mặc dù phải đối mặt với "người anh" của mình, nhưng HighStage lại cho thấy họ không hề rơi vào thế yếu. Lần lượt từng pha combat nổ ra với thiệt hại chia đều cho cả 2 bên. Tuy nhiên, càng về cuối game, kinh nghiệm và bản lĩnh thi đấu càng giúp cho SkyNet dần làm chủ tình thế. Tận dụng sai lầm khi di chuyển của đối thủ, họ nhanh chóng tấn công vào mid lane của HighStage, buộc đội game này phải chấp nhận thất bại và nghiễm nhiên giành được tấm vé đầu tiên để đi tiếp.

Kết thúc buổi sáng ngày thi đấu, chỉ còn 16 team xuất sắc nhất trụ lại nhưng không vì thế mà không khí buổi chiều mất đi sự sôi nổi. Đa số game thủ đã bị loại đều quyết định ở lại sau giờ nghỉ trưa để có thể tiếp tục dõi theo vòng 3 của giải đấu. Rất nhanh chóng, nhà thi đấu Cyzone đã được hâm nóng lên bằng trận tranh tài giữa 9x và Wag.

Wag và 9x: Cuộc thư hùng dài nhất

Bị đánh giá yếu hơn, nhưng phải công nhận Wag đã có một khởi đầu rất ấn tượng. Khéo léo trong việc lựa chọn hero và phân lane đã giúp các chàng trai Wag hoàn toàn lấn át đối thủ. Liên tiếp các tower của 9x bị công phá trong sự bất lực của nhà đương kim vô địch World Cyber Games 2010. Không dừng lại ở đó, Wag nhân cơ hội này phá tan 2 lane top và mid. Lúc này, tưởng chừng như số phận của trận đấu đã được định đoạt, tất cả có lẽ đều cho rằng chỉ có điều kì diệu mới có thể cứu được 9x.

Ấy vậy mà phép màu đã xảy ra! Quá chủ quan trước lợi thế mà quên mất rằng Frozen Throne của đội bạn vẫn chưa hề lung lay, Wag liên tiếp mắc phải những sai lầm đáng tiếc. Họ bỗng nhiên rơi vào thế bế tắc khi không thể công phá được lane còn lại của 9x. Nhà thi đấu Cyzone như vỡ òa lên bởi tiếng hò reo, vỗ tay sau mỗi pha combat giữa 2 bên. Căn phòng có sức chứa hàng trăm người bỗng nhiên trở lên nhỏ bé đối với những cổ động viên nhiệt thành. Cuối cùng, sự kiên cường và nỗ lực thi đấu của nhà vô địch WCG đã được đền đáp xứng đáng. Họ đã thực hiện được cuộc lội ngược dòng ngoạn mục trước Wag. Đây cũng là cuộc thư hùng kéo dài nhất trong khuôn khổ RCDT với gần 90 phút thi đấu.

Những gương mặt bước vào vòng tứ kết chắc hẳn không xa lạ gì với cộng đồng DotA Việt Nam. Ở cặp đấu đầu tiên, SkyNet xuất sắc loại Fullouis sau màn trình diễn không thể tuyệt vời hơn của hai hero tủ Antimage và Involker. SG-allstars cũng nhanh chóng bỏ lại sau lưng Fhome nhờ sự trở lại của Doom dưới bàn tay game thủ nổi tiếng NeverSmile. Kết quả 2 cặp đấu còn lại cũng không ngoài dự đoán, Truma và 9x lần lượt ghi tên mình vào bán kết.

Vòng 4 đội diễn ra hết sức cam go và quyết liệt bởi bất cứ đội game nào vượt qua cửa ải này cũng đồng nghĩa với việc chạm một tay vào chiếc cúp vô địch.

TruMa: Nhà vô địch

Cuộc đối đầu được mong chờ nhất giữa SkyNet và SG-allstars đã không làm khán giả thất vọng. Vẫn tiếp tục sử dụng cặp bài tủ của mình là Involker và Antimage, SkyNet đã hoàn toàn đè bẹp tham vọng đi tiếp của những chàng trai miền Nam trong tiếng hoan hô rợp trời của người hâm mộ. Lượt bán kết còn lại, 9x bất ngờ sảy chân trước TruMa. Mặc dù vẫn giữ được tinh thần thi đấu bất khuất, tuy nhiên sự tinh quái của hero Pugna bên phía TruMa đã buộc họ đành phải dừng cuộc chơi ở đây.

Trong bất kì giải đấu nào, trận chung kết chắc chắn luôn là tiêu điểm chú ý của người xem. Những tưởng SkyNet với phong độ đang lên cao sẽ có một trận đấu dễ dàng trước đối thủ nhưng thực tế lại hoàn toàn ngược lại. Chính TruMa mới là những người làm chủ tình thế. Họ liên tục gây ra sức ép cho SkyNet trên mọi lane của bản đồ. Rơi vào thế bị động, SkyNet chỉ còn biết chống cự trong tuyệt vọng. Vỏn vẹn 30 phút, TruMa đã khiến đối phương phải chấp nhận thất bại. Như vậy, TruMa chính thức trở nhà vô địch của Razer Cyzone DotA Tournament 2010. Ở cặp đấu tranh 3 - 4, 9x cũng đánh bại SG-allstars để kết thúc giải đấu ở vị trí thứ 3.

Razer Cyzone DotA Tournament 2010 kết thúc tốt đẹp, đánh dấu bước tiến dài trên con đường phát triển của DotA nước nhà. Đây là sự kiện onLan có cơ cấu giải thưởng lớn nhất, được tổ chức chuyên nghiệp nhất, được tường thuật trực tiếp cũng như nhận được sự quan tâm của các phương tiện truyền thông như các báo điện tử uy tín. Hy vọng, giải sẽ là bước đệm giúp cộng đồng Việt Nam vươn lên một tầm cao mới, sánh vai với các cường quốc DotA trên thế giới.

Bên lề, bên lề

Bên cạnh vô số game đấu căng thẳng, RCDT còn thu hút khán giả bởi những sự kiện bên lề hấp dẫn như solo ShadowFiend, đố vui hay bốc thăm trúng thưởng.

ShadowFiend (SF) từ lâu vẫn là một hero rất khó sử dụng. Để có thể điều khiển được nó, đầu tiên bạn cần phải có kĩ thuật cá nhân tốt, sau đó là tính quyết đoán và khả năng bình tĩnh trước mọi vấn đề. Chính vì vậy, cuộc đối đầu giữa 2 hero SF luôn mang đến tình huống hết sức thú vị và không thể lường trước. Tất cả các trận solo đều được trình diễn trên sân khấu, xen giữa các trận đấu trong khuôn khổ giải. Người xem có lẽ không ít lần thót tim trước nhiều pha di chuyển liều lĩnh hay sử dụng skill chuẩn xác của các ứng cử viên tham gia. Phần thưởng cho những Shadow Fiend tài ba, xuất sắc hơn là 1 cặp mũ len và áo phông Razer đến từ phía nhà tài trợ.

Ngoài solo SF, phần đố vui nhận thưởng cũng được sự hưởng ứng nhiệt tình của cả game thủ lẫn khán giả. Rất nhiều câu hỏi được đưa ra ở cả 2 lĩnh vực DotA và sản phẩm Razer là thử thách cho những nhà thông thái ở sân khấu thi đấu. Có những lúc người chơi tưởng chừng như đã hoàn toàn tin tưởng vào đáp án mình đưa ra, tuy nhiên câu trả lời thực sự lại khiến họ không hề ngờ tới!

THÁI BÙI

Đua xe go-kart

"Cái nôi" của những tài năng F1

Nhân sự kiện một giải đua xe go-kart lần đầu tiên được tổ chức tại Việt Nam, hãy cùng Thế Giới Game tìm hiểu về môn đua xe thể thao thú vị này, và vì sao nó được mệnh danh là "cái nôi" nuôi dưỡng những tay đua trước khi đến với những cỗ xe nhanh nhất thế giới - xe đua Công thức 1.

Đua xe kart hay còn gọi là go-kart hay shifter-kart, tùy vào kiểu thiết kế của xe, là một nhánh của đua xe thể thao, với phương tiện là những chiếc xe đua thể thức (formula car hay open-wheel car) - với 4 bánh xe ở ngoài khung gầm, cùng loại với xe đua Công thức 1 (F1). Tuy có cùng đặc điểm với môn đua xe F1, môn thể thao thu hút hàng triệu người xem với những tay đua thường là những vận động viên "kiếm bộn tiền" nhất thế giới, nhưng xe đua của go-kart nhỏ hơn, tốc độ thấp hơn và chạy trên những đường đua nhỏ hơn nhiều. Thông thường, đua xe go-kart được biết đến như một bước đệm cho các tay đua trước khi đến với những môn đua xe cao cấp hơn.

Xe đua kart được thiết kế thành nhiều loại, với nhiều tốc độ khác nhau. Trong khi thiết kế xe kart cao cấp nhất hiện nay, thường được gọi là SuperKart, có thể đạt đến tốc độ 260km/h, thì xe kart phục vụ cho mục đích giải trí trong các khu vui chơi chỉ có thể "lên đỉnh" ở mức 24km/g. Ở các giải đua xe KF1, giải đua chính quy cao cấp nhất của xe kart và chỉ dành cho các tay đua từ 15 tuổi trở lên, các loại xe thường được trang bị động cơ 2 thì 125cc, có tổng trọng lượng tính luôn người lái vào khoảng 150kg và có thể đạt đến tốc độ 137km/h.

Cho đến nay, những "sử gia" của môn đua xe thể thao đã ghi nhận Art Ingels là cha đẻ của xe go-kart. Vào năm 1956, khi đang làm việc tại Kurtis Kraft, một trong những xưởng thiết kế và sản xuất xe đua lớn nhất lúc bấy giờ, Art Ingels đã vô tình tạo ra một chiếc xe kart khi sử dụng các loại ống sắt làm khung gầm cùng với động cơ 2 thì đặt ở phía sau. Từ đó, môn thể thao cùng với xe kart đã nhanh chóng lan rộng và phát triển như một môn đua xe chính thống với nhiều giải đấu chính quy trên toàn thế giới.

Nơi nuôi dưỡng những tài năng F1

Tuy chưa thể du nhập vào Việt Nam, nhưng thể loại đua xe go-kart từ lâu đã trở thành thú chơi của những người đam mê tốc độ và là môn đua xe "đại chúng" nhất tại nhiều nước trên thế giới. Với người chơi không chuyên, các đường đua go-kart có ở khắp các công viên giải trí, với mỗi lượt thuê xe kéo dài khoảng 10 - 15 phút, các loại xe cũng được thiết kế đặc biệt nhằm đảm bảo an toàn cho người lái, phần lớn sử dụng động cơ chạy điện và bị giới hạn tốc độ ở mức 20 - 30km/h. Các loại đường đua kiểu này cũng khá ngắn, có cả trong nhà lẫn ngoài trời và chủ yếu là loại hình

kinh doanh để thỏa mãn thú vui của người chơi.

Ra khỏi quy mô của người chơi nghiệp dư, đua xe go-kart hiện đang là một môn thể thao chính quy nằm dưới sự điều hành của FIA (Federation Internationale de l'Automobile - Liên đoàn Đua xe Thể thao Thế giới) với đối tượng là những tay đua từ 8 tuổi trở lên. Những tay đua thi đấu tại các giải go-kart thường bắt đầu ở cấp độ "Kid-Start", trải qua nhiều đợt lên hạng, để cuối cùng có thể tranh tài tại những giải go-kart cao nhất khi bước vào độ tuổi 15 - 16.

Chính những giải đấu go-kart - "xe nhỏ, đường ngắn, chạy chậm" - như thế này đã là nơi nuôi dưỡng những tay đua trước khi họ đến với những cỗ xe nhanh nhất thế giới - xe đua F1. Tính chất của đua xe go-kart có thể tôi luyện cho các tay đua khả năng phản ứng nhanh, cảm giác điều khiển xe chính xác và kỹ năng ra quyết định trước các tình huống trên đường đua. Bên cạnh đó, với nhiều sự tương đồng với F1, go-kart còn giúp các tay đua làm quen với cảm giác về chiếc xe trên đường đua - như áp lực trên bánh xe, vị trí ngồi lái, các kỹ năng kiểm soát tốc độ hay cảm giác về những tác động lên khung gầm. Rất dễ để kể tên những nhà vô địch F1 từng một thời tung hoành trên chiếc xe "nhí" go-kart: chính là huyền thoại Michael Schumacher, hay những tay đua đang tung hoành tại giải F1 hiện nay như Ayrton Senna, Fernando Alonso, Kimi Raikkonen, Jenson Button, Sebastian Vettel hay Lewis Hamilton.

Trong thời gian gần đây, có thông tin đăng tải rằng Việt Nam sắp có được một đường đua F1 để hòa vào hệ thống các giải Grand Prix của thế giới thì lần đầu tiên cũng có một giải đua xe go-kart, dù chỉ mang tính chất từ thiện và biểu diễn, được tổ chức chính quy tại Việt Nam. Liệu go-kart có trở thành một môn chơi cho người Việt hay không vẫn còn là chuyện của tương lai. Thôi thì không có go-kart, ta chơi đỡ xe điện đụng vậy, dù nó chỉ giống nhau ở... tư thế ngồi của người lái.

Vào tháng 12/2010, giải đua xe go-kart đã được Total Việt Nam tổ chức tại TP.HCM, quy tụ 28 tay đua là những người đã đạt thành tích cao nhất trong cuộc thi đua xe... "ảo" được tổ chức trước đó. Nếu đứng bên ngoài theo dõi giải đấu mà chưa ngồi lên chiếc Go-Kart thì thật sự bạn chưa thể biết cảm giác lái "mãnh thú" này. Nhìn vẻ ngoài khá đơn giản nhưng tốc độ tối đa mà chiếc xe đạt được có thể lên tới 70-80 km/h. Chủ yếu động cơ sẽ truyền động ra bánh sau để giúp xe di chuyển nên bánh trước dường như chỉ có tác dụng điều chỉnh hướng là chủ yếu. Tay lái của xe tương đối nhẹ, chỉ nặng ở những khúc cua gắt khi tốc độ quá cao. Đặc biệt, tay lái xe rất linh hoạt, thế nên chỉ cần sơ sẩy bạn rất dễ chệch tay lái và lao ra khỏi đường đua. Do tay lái không trợ lực nên chúng tồn tại một vị trí cân bằng, bạn điều chỉnh xe quẹo cua thì khi thực hiện xong ngay lập tức phải trả tay lái về vị trí cân bằng và giữ nguyên vị trí đó nếu không muốn xe bị chao đảo hay mất kiểm soát. Âm thanh do Go-Kart tạo ra nghe khá đã tai, khi ngồi trên xe bạn có cảm giác độ rung lắc khá cao được truyền từ phía động cơ đến với người lái. .

CẤU TẠO XE GO-KART

Khung gầm: Chủ yếu làm từ ống sắt. Vì không có bộ phận giảm xóc nên khung gầm xe go-kart buộc phải vừa cứng để tránh gãy vỡ khi vào cua vừa phải có độ linh hoạt nhất định để giảm bớt chấn động. Khung gầm go-kart được chia làm 4 loại: Open - vị trí người lái trống trải hoàn toàn, Caged - vị trí người lái có "lồng" bảo vệ, Straight - người lái ngồi ở giữa và Offset - người lái ngồi bên trái.

Động cơ: Xe go-kart cho người chơi nghiệp dư thường có động cơ 4 thì hoặc động cơ điện. Xe go-kart chuyên nghiệp sử dụng động cơ 2 thì làm mát bằng nước.

Truyền động: Với động cơ đặt ở phía sau, sức mạnh được truyền từ động cơ đến trục xe qua bộ xích hoặc dây cu-roa đối với các loại xe nghiệp dư. Máy và trục quay phải được lắp ráp và tháo rời dễ dàng.

Bánh xe: Bánh xe của go-kart rất nhỏ so với các loại xe thông thường. Vành thường được sản xuất từ nhôm. Trong đua xe go-kart chuyên nghiệp, có khá nhiều loại lốp xe sử dụng cho các đường đua và điều kiện thời tiết khác nhau.

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

- Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
- Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

pcworld.com.vn/datbao

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

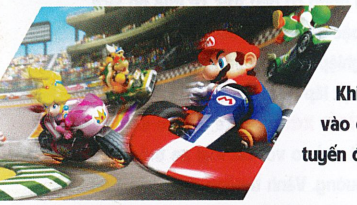
Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển**.
Tạp chí e++ đã có mặt tại **Phòng chờ C** sân bay **Nội Bài** và **Tân Sơn Nhất**.

Những game go-kart hay nhất mọi thời đại

Bên cạnh các dòng game đua xe mô phỏng theo thực tế, đua xe go-kart cũng là một nhánh với nhiều tựa game quen thuộc với các game thủ. Khác với thể loại đua xe thông thường, game go-kart thường diễn ra trong môi trường viễn tưởng, ít mô phỏng các tác nhân vật lý, đồ họa dễ thương, phù hợp với mọi lứa tuổi và có gameplay cho phép người chơi thu thập các vật phẩm - để tạo lợi thế hoặc vũ khí - để cản đường các đối thủ. Tựa game nổi tiếng nhất trong thể loại này chính là serie Mario Kart.

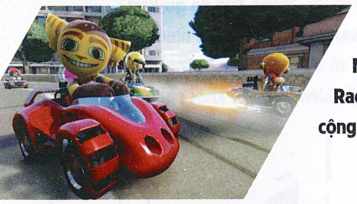
1. Mario Kart DS - Hệ máy: Nintendo DS

Phát hành vào năm 2005, Mario Kart DS chính là phiên bản được đánh giá cao nhất trong tổng số 9 "người anh em" trong serie Mario Kart. Bên cạnh đó, Mario Kart DS còn là phiên bản đầu tiên hỗ trợ tính năng chơi trực tuyến.



2. Mario Kart Wii - Hệ máy: Wii

Khi bản Mario Kart dành cho hệ máy Nintendo 3DS mới chỉ được lên kế hoạch phát hành vào giữa năm 2011, thì đây vẫn là phiên bản mới nhất của loạt game này. Tính năng chơi trực tuyến được phát triển tối đa giúp xua tan sự nhàm chán và "giữ lửa" cho người chơi.

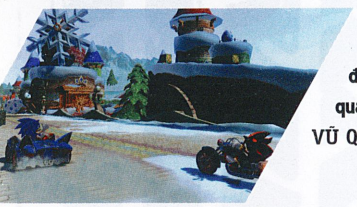


3. ModNation Racers - Hệ máy: PS3

Một game theo gameplay đua xe kart với nhiều chủng loại xe khác nhau. ModNation Racers còn nổi bật nhờ những công cụ sáng tạo, trang trí, nâng cấp xe theo ý người chơi, cộng với khả năng chia sẻ và hỗ trợ chơi trực tuyến khá tốt.

4. Crash team racing - Hệ máy: PlayStation

Có khả năng mang lại nhiều giờ chơi thú vị cho người chơi, là một trong những tựa game nổi bật nhất của nhánh game đua xe kart và là một lựa chọn thú vị khác bên cạnh serie Mario Kart.



5. Sonic & Sega All-Stars Racing - Hệ máy: PS3

Tập hợp hơn 20 nhân vật đến từ các loạt game của Sega và serie game Sonic, 24 đường đua được thiết kế khá tốt, cộng với cách chơi dễ dàng, "đường đến đỉnh vinh quang" trong Sonic & Sega All-Stars Racing sẽ là một hành trình đầy thú vị.

VŨ QUANG - HUY BÁCH

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Không thể bỏ qua!

MEGA VNN

Fibervnn
Internet cáp quang

Gọi ngay
39 116 116
để đăng ký dịch vụ.

Đón mừng năm mới Tân Mão 2011, dịch vụ truy cập **Internet MegaVNN** và **FiberVNN** giới thiệu chương trình khuyến mãi mới hấp dẫn từ ngày **04/01** đến ngày **17/02/2011**. Khách hàng đăng ký dịch vụ **MegaVNN, FiberVNN** và **Điện thoại cố định** trong thời gian này được **giảm cước hòa mạng, tặng cước dịch vụ, tặng cước thuê bao, tặng phần mềm diệt virus MegaSecurity, tặng modem wifi** và **nhiều ưu đãi khác.**

Đặc biệt, **có chính sách ưu đãi riêng dành cho khách hàng DOANH NGHIỆP**

Vui lòng liên hệ để biết thêm thông tin và đăng ký:
- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmai**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

MegaVNN - Dịch vụ ADSL
được ưa chuộng nhất liên tục
bốn năm liền 2007-2008-2009-2010
do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

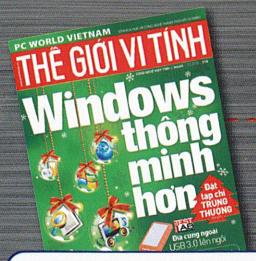
VNPT Cuộc sống đích thực

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM



THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

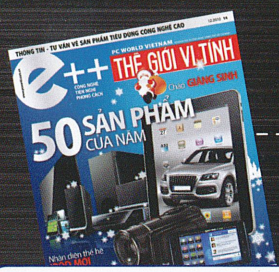
• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Game và giải trí

Nguồn thông tin về game và giải trí cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**



e++

Thông tin-Tư vấn về SP tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do bạn đọc tạp chí là các chuyên gia, nhà quản lý và người dùng bình chọn.

Giải "GameCup"

Giải thưởng dành cho các sản phẩm game hay, giải trí thiết thực và vinh danh các nhà phát hành có uy tín, các cầu thủ và đội game được ưa chuộng.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

RADEON GRAPHICS
AMD

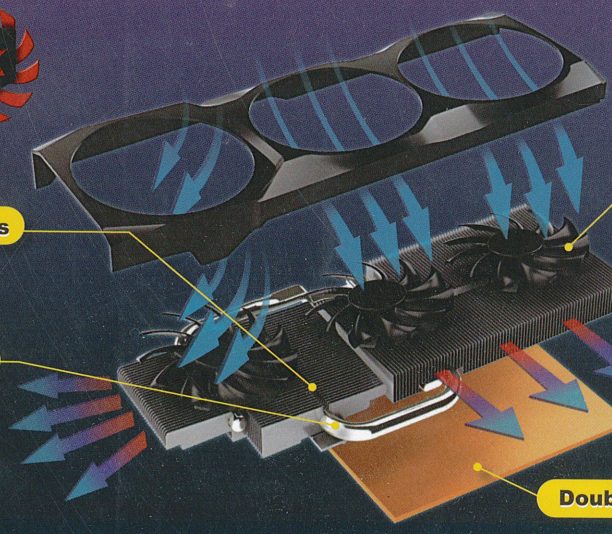
CHÚC MỪNG NĂM MỚI 2011

GIGABYTE WINDFORCE là gì ?

WINDFORCE
ANTI-TURBULENCE COOLING

Đây là công nghệ tản nhiệt tiên tiến nhất của GIGABYTE, tạo nên sự khác biệt giữa các sản phẩm của GIGABYTE và các thương hiệu khác.
GIGABYTE hiểu rằng, các quạt tản nhiệt hoạt động ở điều kiện rất khắc nghiệt và chúng tôi chỉ chọn những chiếc quạt tốt nhất để dùng trên sản phẩm của GIGABYTE.
Giải pháp tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE được trang bị với các lá tản nhiệt chống rối loạn luồng không khí trong thùng máy, sử dụng các quạt thông minh tự điều khiển tốc độ hoạt động êm ái và các ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất. Các thành phần này kết hợp lại với nhau tạo ra một thiết kế tản nhiệt tối ưu, hoạt động êm ái nhưng giải nhiệt cho VGA thật nhanh, đồng thời các lá tản nhiệt được thiết kế đặc biệt giúp cho luồng gió từ tản nhiệt thổi ra không bị rối loạn để tránh ảnh hưởng đến hướng đi của luồng không khí trong case.

WINDFORCE 3X
VAPOR CHAMBER INSIDE



Fans Type	Inclined Orientation	Available On
WINDFORCE 3X VAPOR CHAMBER INSIDE	Outward-Inclined	GV-R695OC-1GD
WINDFORCE 3X ANTI-TURBULENCE COOLING	3D Inclined	GV-R687OC-1GD
WINDFORCE 2X ANTI-TURBULENCE COOLING	Parallel-Inclined	GV-R685OC-1GD GV-R685D5-1GD
	Mirroring-Inclined	GV-R587SO-1GD GV-R585OC-1GD GV-R583UD-1GD

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.